PS4 PlayStation4 | PS4 Pro PlayStation4 | PlayStation.VR | PS VITA PlayStation.Vita

PlayStation

Revista Oficial – Brasil

EDITORA 30 Anos EUROPA

Ano 19 | Nº 235

DOSSIÊ COMPLETO

GOD OF WAR

O diretor e roteirista da nova jornada de Kratos revela suas inspirações, personagens, mudanças do sistema de combate e outros detalhes do game

ESPECIAL REVISITE TODOS OS JOGOS DA SÉRIE, SEUS GRANDES MOMENTOS E MUITAS INFORMAÇÕES CURIOSAS

DETONADO **HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE**

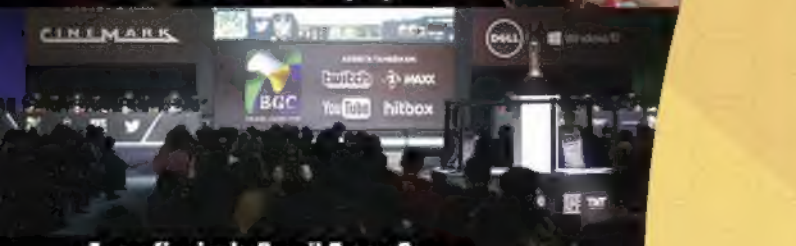
Descubra o que é preciso para matar os chefes e encontrar as 44 runas secretas

+ **SONIC MANIA** CONFERIMOS SE A NOVA AVENTURA DO OURIÇO É TUDO O QUE OS FÃS QUERIAM

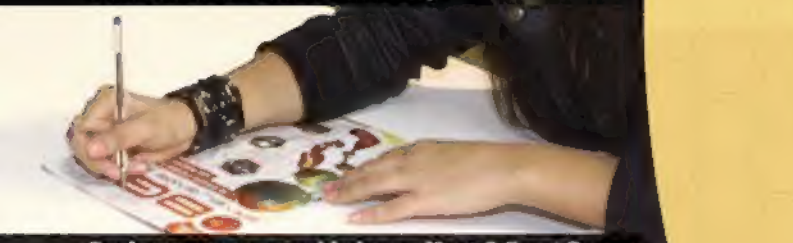
Mate a saudade na Arena Arcade

Sinta a nostalgia no espaço Evolução do Vídeogame

Vibre nas finais da Cosplay Zone



E nas finais da Brasil Game Cup



Conheça nossos convidados no Meet & Greet Canon

Jogue os grandes lançamentos

a Maior Feira de Games

DA AMÉRICA LATINA

E AINDA...

- Brasil Game Jam
- BGS Talks
- Drone Racing
- Indie Meeting
- Maiores Empresas de Games
- Loja Oficial e muito mais!

PATROCINADORES

Saraiva · DELL · HYPERX · BLACK DESERT ONLINE · RAZER · UBISOFT · dazz · TNT ENERGY DRINK · DXRACER · AORUS GIGABYTE · Canon · com2us · KOCCA

BGS BRASIL GAME SHOW | #BGS10

11 a 15 de Outubro EXPO CENTER NORTE - SP

PRESENÇAS CONFIRMADAS

Hideo Kojima
KOJIMA PRODUCTIONS

Hector Sanchez
PRODUTOR DE MORTAL KOMBAT IX

David Crane
CRIADOR DE PITFALL

Stephen Bliss
ARTISTA DE GTA

Nolan Bushnell
CRIADOR DO ATARI

INGRESSOS À VENDA SOMENTE NO SITE

WWW.BRASILGAMESHOW.COM.BR

PARCEIROS

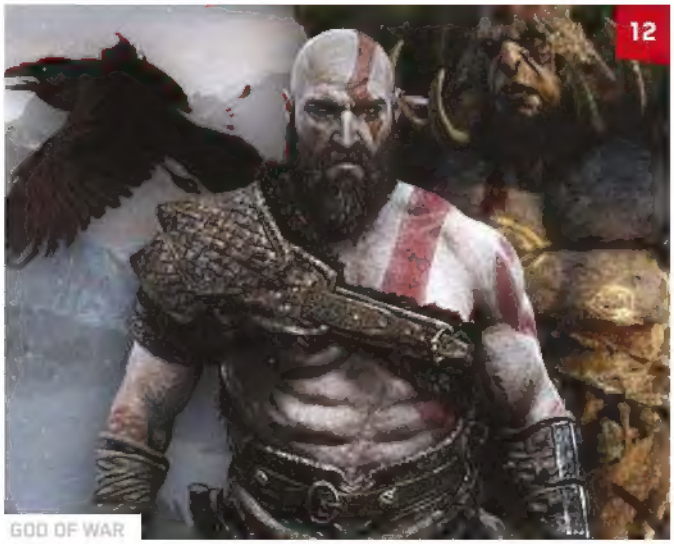
LATAM AIRLINES · EDITORA EUROPA 30 Anos · play TV · ELEMIDIA · ClickBus · EVNTS · PANINI

SIGA NOSSAS REDES SOCIAIS

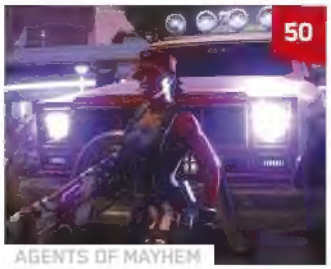
brasilgameshow

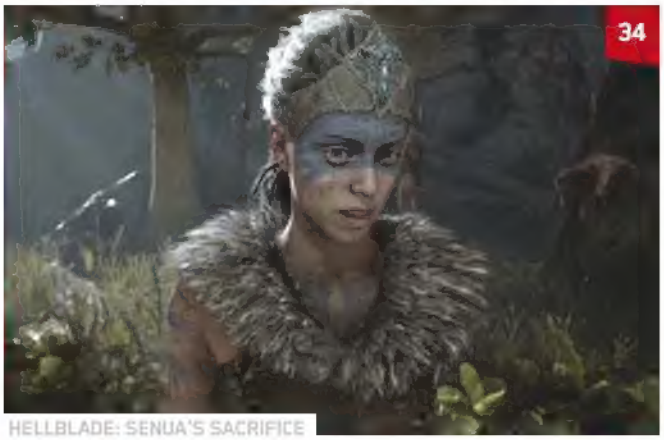
SUMÁRIO

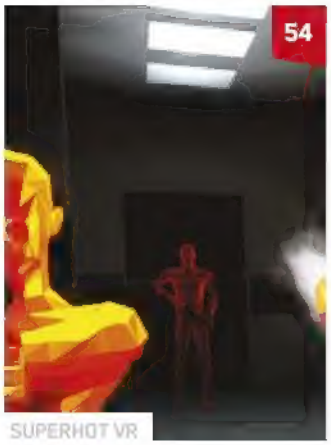
@PlayOficialBR facebook.com/PlayStationRevistaOficial

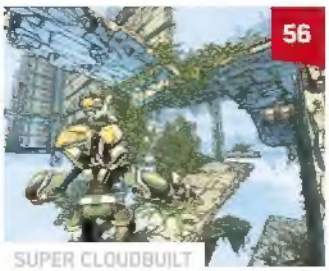

12
GOD OF WAR

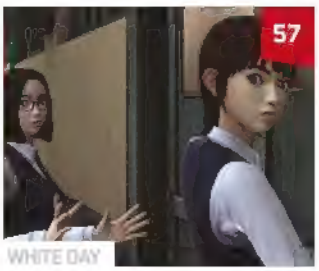
52
SHADOW TACTICS


50
AGENTS OF MAYHEM


34
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE


54
SUPERHOT VR


56
SUPER CLOUDBUILT


57
WHITE DAY

NOSSA AVALIAÇÃO

10 **Indispensável** Perfeito ou muito perto disso
9 **Excelente** Altamente recomendável
8 **Ótimo** Excelente em quase tudo
7 **Muito Bom** Empreste antes de comprar
6 **Bom** Uma experiência decente
5 **Normal** Divertido e frustrante
4 **Fraco** Muito problemático
3 **Muito Fraco** Total falta de atrativos
2 **Ruim** Uma desgraça completa
1 **Péssimo** Se você vir um jogo assim aqui, estamos loucos

ÍNDICE GERAL

CAPA
12 GOD OF WAR

SEÇÕES
08 FALA GALERA
58 PLAYSTATION STORE
62 RETROSTATION
64 HALL DA FAMA

DETONADO
34 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

ANÁLISES
48 SONIC MANIA
50 AGENTS OF MAYHEM
52 SHADOW TACTICS
54 SUPERHOT VR
55 CHILDREN OF ZODIARCS
56 SUPER CLOUDBUILT
57 WHITE DAY: A LABYRINTH NAMED SCHOOL

SE FOR O CASO, RECLAME. NOSSO OBJETIVO É A EXCELÊNCIA!

REDAÇÃO
Fone: (11) 3038-5050 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: playstation@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA
Rua MMDC, 121 CEP 05510-900
São Paulo - SP
Site: www.europanet.com.br

PUBLICIDADE
Fone: (11) 3038-5098 Fax: (11) 3038-5093
E-mail: publicidade@europanet.com.br

ATENDIMENTO
Fone: 0800-8888-508; São Paulo (11) 3038-5050
Fax: (11) 3819-0538 (8h às 20h, segunda a sexta)
E-mail: atendimento@europanet.com.br

DIGITAL
Site: www.europadigital.com.br
E-mail: europadigital@europanet.com.br
Sistemas: Windows, iOS, Android, Mac e Linux

Disponível na App Store | Baixe na Windows Store | DISPONÍVEL NO Google play

STAR WARS © & TM 2017 Lucasfilm Ltd. Todos os direitos reservados. Código de jogo e certos materiais de áudio e / ou visual © 2017 Electronic Arts Inc.

EDITORA 30 Anos EUROPA
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

PlayStation

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável: Roberto Araújo – MTb.10.766
e-mail: araujo@europanet.com.br

REDAÇÃO
Editor: Humberto Martinez
Editor de produção: Pedro Sciarotta
Repórteres: Paulo Ferreira, Douglas Pereira e Gilsomar Livramento
Editor de Arte (projeto e capa): Nani Dias

PUBLICIDADE
publicidade@europanet.com.br

São Paulo
Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Roberta Barricelli
Criação: Adriano Severo – (11) 3038-5067

Outras regiões
Head de Publicidade Regional
Mauricio Dias - (11) 98536-1555

Bahia: Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
Brasília: New Business - (61) 3323-0205
Pernambuco: Espaço de Mídia - (81) 99976-8544
Paraná: GRP – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados – (51) 8146-1010
Santa Catarina: MC Representações – (48) 9983-2515
EUA e Canadá: Global Media +1 (650) 306-0880

ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Gabriela Silva, Camila Brogio, Regiane Rocha, Bruna Alcântara, Josi Montanari e Bia Moreira

ATENDIMENTO LIVRARIAS E BANCAS - (11) 3038-5100
Paula Hanne (paula@europanet.com.br)

EUROPA DIGITAL (www.europanet.com.br)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS
Gerente: Alda Lima (alda@europanet.com.br)
Equipe: Beth Macedo (produção)

DISTRIBUIÇÃO E LOGÍSTICA
Coordenação: Henrique Guerche (henrique.moreira@europanet.com.br)
Equipe: Luis Aleff e William Costa

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Future
A PlayStation: Revista Oficial – Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

As reportagens localizadas da PlayStation Official Magazine são propriedades da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006.
* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Interactive Entertainment, Inc.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil: Total Publicações
Rua Dr. Kenkiti Shimomoto, 1.678. CEP 06045-390 - Osasco, SP

Impressão: Prol Editora Gráfica

Senua, a guerreira de *Hellblade*, é uma personagem que você não vai esquecer

Anos dourados

Que época boa para estar vivo, não é mesmo? Nunca houve tempo melhor para ser fã de videogames. Eu comecei pelo Atari 2600 e nunca parei, geração após geração, até este momento em que não canso de ficar surpreso com a enorme qualidade dos jogos, consoles, tecnologias e experiências que esse mercado proporciona. Até jogos que o público pega no pé hoje em dia são grandes obras se comparados com a qualidade média de jogos de destaque de gerações passada.

Esta edição, por exemplo, traz um jogo que vai ficar na minha memória para sempre: *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Em primeiro lugar porque sou desses que adora qualidade gráfica e esse jogo é tão bonito, fotorrealista e com fotografia tão impressionante que prova que os videogames chegaram naquele exagero que era prometido décadas atrás, quando o marketing dizia que os jogos seriam mais bonitos do que as animações em CG. *Hellblade* tem momentos que, com o ângulo certo combinado com a iluminação adequada e as texturas impecáveis, fazem o jogo parecer uma cena real. Isso sem contar o tema, uma inédita mistura de cultura nórdica com problemas da mente e do coração humanos. É algo belo, sensível e inteligente como nunca imaginei que veria em um jogo.

Para quem tem outros valores, como aquela veia nostálgica, também é uma era de ouro. O retrô é representado em todas formas possíveis na atual geração, como com clássicos que são resgatados exatamente como eram (há uma coleção enorme de jogos de NEO GEO na PlayStation Store), clássicos que são remasterizados para se adequar ao nível básico de gostos modernos e até remakes completos, que pegam aquelas ideias incríveis que funcionaram décadas atrás e aplicam nos moldes da tecnologia atual. Graças a esses resgates mais corajosos, os remakes, eu pude jogar *Yakuza Kiwami* no PS4 e entender o valor dessa série que nasceu no PS2 em 2005. *Yakuza* se tornou uma das minhas três séries favoritas, junto de *Souls* e *Silent Hill*, graças a um remake.

O universo do PlayStation está fervilhando com um bom equilíbrio entre ideias totalmente novas (vide *Horizon: Zero Dawn*) e força no retrô. É difícil dizer que exista um nicho de público que não esteja sendo atendido pelo vasto catálogo do console. Que época maravilhosa!

Humberto Martinez
EDITOR

PERDEU ALGUMA EDIÇÃO DA REVISTA PLAYSTATION? COMPRE DIRETO NA EDITORA EUROPA. O FRETE DO EXEMPLAR É GRÁTIS

DISPONÍVEL
EM 12/9
CBF
BRASIL
PES2018
PRO EVOLUTION SOCCER
PS4 PS3
KONAMI
THE PITCH IS OURS
©Konami Digital Entertainment

FALA, GALERA

FACEBOOK facebook.com/PlayStationRevistaOficial TWITTER @PlayOficialBR EMAIL playstation@europanet.com.br

#234 Uma edição em estilo clássico, com 4 detonados de grandes séries

Aquela planta

Preciso de ajuda. Estou jogando *Plants vs Zombies* no Vita e falta apenas o troféu "Enlightned" para obter a platina. Ele consiste em obter todas as plantas do game, mas está me faltando uma, a Cofee Bean. Como faço para pegá-la? Já zerei o game quatro vezes e fiz todos os extras. Obrigado pela atenção.
Marco Souza, via Facebook

Olá, Marco. Este troféu exige um pouco de sorte e persistência, já que todas as 39 plantas precisam estar no Zen Garden ao mesmo tempo e elas são obtidas de forma aleatória. É preciso jogar o modo Adventure e os minigames repetidamente, além de comprar Marigolds com Crazy Dave e usá-las no Zen Garden Editor.

Preso no passado

Me considero um jogador parado no tempo. É pleno 2017 e ainda jogo meu PSone regularmente, revisitando a biblioteca de títulos que demorei quase uma década para reunir (todos originais). O hobby virou colecionismo e adoro garimpar jogos em leilões e sites de compras. O videogame mais "moderno" que tenho é um PS Vita, que me atende muito bem. Quero um PS4, mas, apesar de muita coisa legal, há uma onda de jogos antigos ganhando remakes, reboot ou remasters. Acho lindo, mas as produtoras estão presas no passado? Fazer jogos ficou mais caro e ousar com novas ideias é um risco. Por isso, acho o sistema de retrocompatibilidade do Xbox One fantástico. Será que os jogadores de Play pegariam jogos antigos do jeito que são se apenas um sistema de troféus fosse adicionado ou o visual (e mecânicas) seriam uma barreira?
Irineu Baditto, via Facebook

Em 2013 surgiu uma patente da Sony sobre aplicar troféus em jogos antigos. A ideia esbarrou em problemas de licenciamento dos jogos (algumas produtoras da era PSone já nem existem, o que torna licenciar e revender complicado por envolver negociar com pessoas do projeto que também não estão mais ligados a produtora). Talvez por isso as empresas apostem na nostalgia de seus próprios títulos com roupagem moderna, ganhando dinheiro ao melhorar o visual para arriscar lançar algo novo com menor risco. Seria incrível ver jogos do PS2 e PS3 no PS4, mas a arquitetura dos sistemas é tão distinta que torna isso inviável. E, certamente, o visual e mecânicas de jogos mais antigos seriam um problema para muitos jogadores.

A SEGA voltou!

Nunca pensei que diria isso, mas como é bom ver a SEGA trazendo tanta coisa ultimamente, especialmente a saga *Yakuza*. Essa "novela" é maravilhosa e derrama cultura japonesa de todos os cantos, por isso estou feliz com o *Yakuza Kiwami* e já anunciaram *Yakuza Kiwami 2* para ano que vem. Teve o incrível *Sonic Mania* e revelaram um *Fist of the North Star*. Que tal uns guias caprichados? Os *Yakuza* têm conteúdo insano e detonados objetivos para caçar troféus seria de uma ajuda sensacional.
Janice F. Silva, via E-mail

Compartilhamos da sua alegria com os títulos da SEGA, Janice, mas você esqueceu de dizer que Yakuza 6: The Son of Life também chega em 2018. Não prometemos nada, mas fica a dica: se você viu o conteúdo da PRO-BR #234, sabe o que esperar das próximas.

Fundo do baú

O que está acontecendo, gente? Tem remake de *Secret of Mana*, *Fear Effect*, *Yakuza*, a volta do Bubsy com jogo novo e *Sonic Mania*. Estou vendo parte da minha infância e adolescência voltando. Espero que *Shenmue III* seja mais bonito, porque personagens estilo boneco de massinha não dá.
Washington Peron, via Facebook

VIDA GAMER ■ Coleção PlayStation

A Carolina Lima gosta bastante do universo PlayStation, tanto que além de curtir os jogos e videogames, também é uma ávida colecionadora da PRO-BR. Mande você também a sua foto para a nossa página no FB!

VALE UM RETUÍTE?

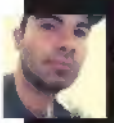
Nós perguntamos: **Qual jogo das antigas você gostaria de ver um remake moderno?**

Vocês responderam:

@DudaBarros_
Um jogo que adoraria ver novamente é *Streets of Rage* e o primeiro *Silent Hill*.

@leoamcarvalho1
Alone in the Dark feito aos moldes de *Resident Evil Remake*.

@sidneifabio
Contra 3, *Super Castlevania IV*, *Final Fight* e um *Samurai Shodown 2*.



@Adilson14x77
Final Fight. Joguei muito nos fliperamas. Mas queria ver um remake de *Black*, do PS2.

@alvaroffranco
Gostaria de algo clássico da Sega. Um remake de *Alex Kidd in Miracle World*, com novas fases e veículos, além de um editor de fases.

@Sergios_Jr
Hmmm, acho que *Golden Axe* e algum beat 'em up... *Street of Rage*.

@Drihslike
Seria interessante um remake de *The Lion King*, uma das melhores adaptações da Disney nos games.

Queremos saber o que você pensa... @PlayOficialBR

Distribuidor oficial Warner Bros
R cell.
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
(11) 3053-1100
MARVEL
VS.
CAPCOM
INFINITE
XBOX ONE
PS4
12
CAPCOM

O RL2460 é todo fosco para que reflexos e cores indesejadas não interfiram na sua partida, onde uma distração de fração de segundo pode decidir o resultado

BenQ ZOWIE RL2460

O ápice da linha RL é o monitor ideal para jogos de luta

Os eSports já se firmaram nos jogos de console há bastante tempo. E embora muitos jogos funcionem apenas online, há outros que obrigam os jogadores a dividirem a mesma tela – especialmente os jogos de luta, que são sempre disputados em consoles. O ZOWIE RL2460 foi feito pensando especialmente nesse tipo de jogo, para oferecer um monitor que atenda às altas necessidades de precisão dos eSports e ainda ofereça conforto e praticidade tanto para os jogadores quanto para organizadores de torneios.

As especificações do RL2460 seguem o padrão da linha atual da ZOWIE. Além do básico (24 polegadas, resolução 1920x1080, 1ms de tempo de resposta GTG), ele tem tecnologias específicas que visam uma melhor performance. Black eQualizer aumenta o brilho e visibilidade em partes escuras da tela sem afetar a imagem inteira. A tecnologia Flicker-free elimina as micro-alterações de brilho – sem elas, seus olhos forçam menos e isso diminui o cansaço na vista. Junto com a luz azul reduzida padrão da linha RL,

Este monitor tem muitos controles em suas configurações, desde modos de imagem para gêneros específicos até outras opções, como mudar automaticamente para a entrada HDMI correspondente ao ligar algo em uma delas

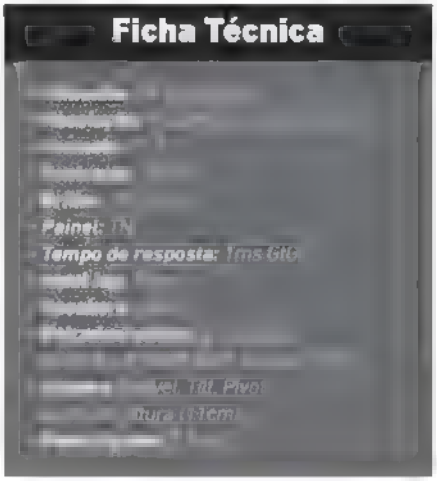
essas qualidades tornam este um dos monitores competitivos mais confortáveis do mercado.

E o RL2460 vai além em relação aos outros monitores da linha RL. Enquanto os outros possuem apenas inclinação da tela, este modelo também tem ajuste de altura, importante para encontrar a qualidade de imagem ideal em um LCD TN como este. A variação de altura é grande e fácil de ajustar – conta até com numeração para você saber exatamente qual tamanho ficou melhor para sua experiência. Também pode ser movido em pivot, que gira o monitor na vertical. Você não vai querer usar um monitor desse para editar imagens na vertical ou algo do tipo, mas vai perceber que é muito útil para manusear seus cabos, que ficam na parte inferior, sem precisar se contorcer todo atrás da sua mesa.

E é nessa parte de baixo que mora a característica diferencial do RL2460: além das duas entradas HDMI, uma D-sub (VGA) e a DVI para o seu PC, ele tem uma saída HDMI Out. Com isso, é possível ligar esse monitor em outro monitor e passar a imagem de um único console para dois monitores com zero de lag entre eles, isso sem precisar de splitter HDMI e outros cabos. Essa é a configuração ideal para jogos de luta: dois monitores, um de costas para o outro, rodando a mesma luta – isso dá mais conforto para ambos os jogadores e evita que o adversário saiba quais comandos você está apertando. Pode parecer coisa de jogador paranoico, mas isso faz diferença e é parte do clima de uma disputa. Esse é o formato usado atualmente em muitos torneios de jogos de luta, como *Street Fighter V* e *Injustice 2*, e também em jogos de futebol.

Para quem organiza torneios pequenos ou costuma transmitir jogos pelo Youtube ou Twitch, essa saída HDMI também é bem interessante por poder ligar o monitor principal a uma TV grande que mostra o jogo para todos os presentes no torneio, ou então para ligar em um equipamento de captura sem que isso aumente o input lag no jogo, algo crucial para qualquer jogador. Ele clona automaticamente a entrada HDMI que está sendo usada, portanto não há nenhuma configuração a fazer.

Essa é a "forma final" da linha RL da ZOWIE e já tem qualidade comprovada pelas comunidades de diversos jogos. Por isso este é o monitor mais usado entre os jogadores profissionais de jogos de luta, bastante conhecida por ser uma das comunidades mais exigentes da cena competitiva, e também é o equipamento oficial da Capcom Pro Tour 2017.



OS FILHOS DE ESPARTA

O diretor e roteirista [redacted] fala sobre o retorno de [redacted] e revela novidades exclusivas

Poucos talentos da indústria conviveram tanto com o guerreiro Kratos quanto Cory Barlog. Chefe de animação do primeiro *God of War*, ele foi diretor do segundo jogo e continuaria com o mesmo cargo no terceiro. Entretanto, largou seus projetos em desenvolvimento em 2008 para trabalhar com George Miller, criador de *Mad Max* nos cinemas. Cory voltou para o Santa Monica Studio em 2013 e está cuidando dessa espécie de reboot da série para o PS4, prevista para ser lançada no primeiro semestre de 2018. Nas páginas a seguir, Cory explica quão profundas são as mudanças no novo *God of War*, fala sobre suas mecânicas e explica como é a relação do espartano com Atreus, seu filho e parceiro nos novos combates.

"É recompensador", comentou o diretor, enquanto sentava para conversar. "Essas coisas tomam tanto tempo e espaço das nossas vidas que concluí que deveria buscar algo mais significativo para mim. Tinha que sentir que estava indo mais a fundo na concepção do personagem e de seu mundo", explica Cory Barlog.

"Meu papel é mais do que ser apenas uma babá. Este jogo é como o meu próprio filho, o que significa que, quando vou para casa ou quando saio do trabalho, minha preocupação nunca acaba... Nunca! Estou constantemente pensando a respeito, pois é uma grande oportunidade para a franquia – como quem diz: 'Vamos dar um passo muito corajoso'. Este é um projeto importante tanto em ambição quanto em tamanho de equipe."

O Barlog atual é bem diferente daquele homem que se esforçou para fazer um game que mesclasse *Máquina Mortífera* com *Gladiador* para PlayStation 2, no início dos anos 2000. Na época, ele aproveitava os intervalos entre os lançamentos de *God of War* para estudar sobre os efeitos especiais dos filmes de Hollywood. Foi assim que ele se aproximou do seu ídolo, George Miller, para conhecer os bastidores da saga *Mad Max*.

"Trabalhei com ele em atividades relacionadas a jogos, mas também para absorver todas as coisas possíveis de alguém que admiro tanto. Muito receptivo e generoso, ele me deixou participar de várias etapas das ações com as quais estava trabalhando."

Na ocasião, Miller produzia e dirigia a animação *Happy Feet* – além de sua sequência –, e acompanhou os artistas da Weta Workshop na fase de captura de movimentos para *Avatar*, de James Cameron. "Nós saíamos para conversar e Miller me contava tudo o que estava fazendo. Na Weta, vi como reproduziam os gestos e as feições e até rolou umas aulas de conhecimento técnico. O que mais retive foi a compreensão da progressão dramática dos personagens. Era algo

Nem o clima gélido fez Kratos vestir uma blusa. Mas quem sentiria frio com tanta ação acontecendo?

rea mente do qual não tinha noção. Além disso, vivi cerca de dois anos em uma sala de conferência. Passava o dia inteiro escrevendo e atacando os mais distintos problemas, planejando games que eventualmente se ligassem ao conteúdo que Miller estava gerenciando."

> "ISSO ABRIU MEUS OLHOS PARA O QUANTO EU ENTENDIA POUCO SOBRE CARACTERIZAÇÃO"

"Foi um intenso aprendizado, assim como foi realizar um sonho de infância criar personagens para o universo de *Mad Max* ao lado do cara que criou a série. Ele se cercou de pessoas realmente inteligentes, como alguns contadores de histórias bastante talentosos. Isso sinceramente abriu os meus olhos sobre quanto eu entendia pouco de caracterização. Ainda sinto como se só cavasse a superfície, mas, com certeza, eles me colocaram em um caminho de descobrimento. Eu tento colocar aqui [no novo *God of War*] tudo o que aprendi."

MUDANDO DE DIREÇÃO

Não há protagonista melhor do que Kratos para ser aprofundado. Ainda assim, fazer com seu mundo tradicionalmente conhecido pela ação e uma grande fúria se encaixasse de algum modo com a cultura de introspecção abordada, por exemplo, em *The Last of Us*, exigiu todo o conhecimento que Cory Barlog recebeu nesses últimos anos.

"Kratos, digamos, é meio que um interessante sinal dos tempos. Quando começamos a produzir seus jogos, não havia tantos anti-heróis por aí. E por trás de tudo isso logo sentimos um ódio desenfreado. Sempre que organizávamos seções de testes recebíamos retornos interessantes. As pessoas falavam coisas como 'Sabe, tive um dia ruim porque briguei com meu chefe. É bom estar aqui porque vou detonar tudo isso de lado para fatiar uns monstros com essas armas bacanas'."

"Por consequência, o espartano servia para canalizar os sentimentos dos jogadores. Era uma situação inédita. Não que os fãs fossem raivosos em suas rotinas, só que entravam de cabeça na proposta. Acho que, por causa dessa fama, falhamos em expandir e crescer tanto quanto deveríamos com o nosso público."

Como argumento, o diretor se apoia no esquema de uma espiral progressiva. Quanto maior é o desejo da principal fatia da audiência, mais as mentes criativas responsáveis pelo produto focam em entregar somente o que se espera. Conforme os orçamentos crescem e os títulos ficam ainda mais ambiciosos, maiores são os riscos de a produtora seguir a rota mais fácil para garantir o sucesso com o menor esforço.

VIAGEM NO TEMPO

Dando vida ao personagem mais raivoso dos games

Voltando para o começo, bem no começo mesmo, Cory Barlog reflete sobre os seus primeiros dias no Santa Monica Studio, estúdio da Sony que fica em Los Angeles, nos Estados Unidos. A tarefa era criar o protagonista para uma aventura que seria batizada como *Dark Odyssey*.

"A equipe só me explicou que o protagonista seria uma mistura de Martin Riggs (interpretado por Mel Gibson em *Máquina Mortífera*) com Maximus (interpretado por Russell Crowe em *Gladiador*). Achei incrível, pois era um jogo onde tudo era possível e isso seria viciante."

"Eles estavam trabalhando naquilo por dois anos. Mas, em questão de animação, havia alguns problemas. Em duas semanas eu fiz todas as animações do botão ■, dos golpes do ▲ e, depois, do especial com L1 + ■. Esses primeiros movimentos foram a base para os movimentos restantes e também serviram de justificativa para chegar tarde em casa durante um tempo."

Cory Barlog vê no novo *God of War* uma chance de finalmente dar para Kratos uma personalidade muito mais profunda

"MEU PAPEL É MAIS DO QUE SER UMA BABÁ. ESSE JOGO É COMO SE FOSSE O MEU PRÓPRIO FILHO"

Cory Barlog, diretor e roteirista de *God of War*

"Eventualmente chega aquele momento no qual as pessoas estão prontas para uma transição. Contudo, elas não sabem como essa transição vai acontecer", diz Barlog, que discute essa situação no jogo. "Reações vindas da comunidade como 'Este não é mais o MEU Kratos' são esperadas. Porém, o desafio é deixar claro para os fãs que eles já não são mais os mesmos. Os jogadores não têm mais seus 15 ou 16 anos de idade. Pense nos valores da sociedade que você defendia na adolescência e pense no quanto esses conceitos evoluíram com o tempo. Depois, se coloque no lugar de alguém que é um ser divino e que nunca vai morrer. Ainda assim, a mudança do protagonista de *God of War* não está completa."

"O espartano é um cara que fez coisas horríveis no passado e tem uma quantidade limitada de tempo de vida para pagar por suas culpas. Para mim, é como se ele estivesse em plena recuperação. E se você também enxergar dessa maneira logo vai dar conta que ele está aceitando essa raiva que nunca irá embora. Kratos só precisa descobrir como controlá-la. Daí vem Atreus, sua maior motivação externa. É um raciocínio do tipo: 'Quero fazer o amanhã ser melhor porque quero mostrar a esse garoto que há um caminho melhor'. Isso não significa que ele vai subir em um cavalo para salvar um reino ou algo assim. Apenas quer dizer que todo dia é uma luta literalmente uma guerra com pequenas vitórias. Quem está de fora observando talvez não perceba, porém quem sofre com isso sabe como funciona."

"A evolução de Kratos, na minha opinião, é a parte mais interessante dessa jornada. Em vez de simplesmente iniciar um projeto com um personagem do zero, temos esse que tem na bagagem diversos títulos protagonizados. Por mais ridículo que possa parecer, é a chance de vê-lo progredir moralmente. É quase como mostrar às pessoas que a mudança é possível, apesar de exigir muito esforço. Nem sempre temos a sensação que estamos seguindo adiante, mas uma pequena ação pode virar algo imenso."

FILHO DA GUERRA

Já sabemos que a grande reviravolta foi dar um herdeiro ao espartano e que explorar esse relacionamento é o tema das famílias divididas é o eixo da aventura. A premissa surgiu de uma curta história que o diretor, que também é roteirista, escreveu. Era simples e eficiente: Kratos e o filho saem para caçar. Deixá-los juntos significa alterar toda a perspectiva de como encaramos [illegible]

Para os veteranos, não há mais os botões de ação do tipo Quick Time Events. "Mesmo sem Atreus, eu queria excluir os QTEs. Algumas pessoas se apegam ao lado nostálgico dessas mecânicas, porém há

tantas alternativas que podemos aplicar Dá para fazer de outro ¸eito A resposta está no garoto e em como sua convivênc a com o protagon sta se torna mais intensa "

A dup a pode se un r para provocar efe tos devastadores durante uma batalha Aperte os botoes principais, como ■, e Atreus rea za um ataque, como disparar uma flecha ou subir has costas do n migo enquanto Kratos aplica um golpe com o machado, por exemplo Ha a dentif cação emocional de um QTE mas funciona com m.to mais liberdade

"Sempre me cativou na série a ideia de ter à dispos ção uma força tremenda e um arsenal de respe to para fazer o que qu ser em vez de pedirmos ao jogador que aperte esse e depois aque e botao É como se estivéssemos so ncentrando Aqui estao 20 açoes diferentes poss´ve's de realizar e você pode combiná as na ordem que prefer r'. Com isso, o fa esta alcançando um resultado un co ou pelo menos rumando para isso "

TORCEDOR FANÁTICO

Barlog compara o combate de *God of War* com *FIFA*. "É o mesmo jogo toda vez que ¸ogamos mas nada é predeterm nado Cada jogada é dist'nta, apesar de serem as mesmas condiçoes anter ores Existe um drama a cada partida mesmo quando se tratam dos mesmos c bes Ha uma magia nos videogames que eu nunca quero perder, a nda mais se estiver tentando transmitir uma mensagem Desenvolvemos estes personagens [Kratos e Atreus] para permitir que e es te ofereçam liberdade Essa é a verdadeira graça "

Quando se trata de como pai e filho vão conviver, o diretor ape a para a técn ca dos gestos com significados recurso comum no cinema e adotado há séculos no teatro É como aque e o har de relance que pode reve ar a go que nao conseguimos expressar com pa avras Atreus reage de acordo com o comportamento do pa espartano, e a forma como ele retribu rá esse afeto vai mo dar a ¸ogat na

"Conforme a aventura progride você faz esco has sobre o que espera de Kratos, e o que espera de Kratos em relação a Atreus O ¸eito é tomar atitudes que se¸am mais equ.l.bradas para ambos Extrapolando o conceito, é como naquele momento de *Mad Max 2: A Caçada Continua* no qua Mel G bson tem uma lata de raçao e precisa decidir se vai comer t.do para sac.ar sua fome ou se va dar um pouco do que restou para o cachorro Ele dá a comida porque quer dormir. Com o cao alimentado, não tem dúvidas de que sera avisado se um per.go se aprox mar "

TRABALHO MANUAL

O entrevistado também confirmou que o herde ro não é o único personagem que influenc'ará como jogamos e como o

Você gostaria d... filho do Kratos? Es... dinar de reprovação... renderia muitas horas de terapia

Equipamentos como arco e flecha podem ser carregados por Atreus. O garoto também é o intérprete do pai diante de criaturas da mitologia nórdica

protagonista se comportará. Brokk e Sindri terão uma participação crucial na trama. Na mitologia nórdica, os anões forjaram juntos o martelo de Thor e um anel de ouro que se replica, e são eles que vão forjar o machado Leviathan e o escudo que Kratos ostentará.

"Brokk e Sindri são incríveis porque queríamos introduzir outra estratégia de upgrades, e o conceito de orbes e a obrigação de acessar o menu para liberar uma melhoria era algo que queríamos deixar para trás. Então procuramos uma maneira de contextualizar isso nos cenários."

"Como um desafio, pensei que seria divertido apresentar os anões pois eles terão seu próprio arco dentro da história e estarão aptos para ajudar e para desenvolver as perspectivas de combate (com novos golpes e especiais) dos dois personagens principais. Metidos em uma briga familiar, Brokk e Sindri não se falam há 50 anos e simplesmente passam o dia reclamando um do outro, além de se culparem pela perda de seus talentos e de suas habilidades."

Conforme progredimos e interagimos, descobrimos segredos de seus passados e como costumam agir. Ao entendê-los completamente, será possível encontrar um final bacana para a história de ess

UM CORTE ACIMA

O uso dos anões no aprimoramento das ferramentas e a introdução do garoto como compasso moral do protagonista e como parte primordial das combinações de golpes apontam para um jogo no qual o contexto é tudo. Barlog quer que o jogador vasculhe naturalmente esse universo nórdico. Por isso, será preciso aperfeiçoar o machado em meio à ação que está acontecendo e não pausando o jogo para fuçar em um menu. Para que isso acontecesse, os produtores se inspiraram nas velhas telas de título de *God of War*.

"O que eu mais gostava nos classicos era a ideia de rapidamente estar pronto para agir. O jogo começava com a câmera se afastando, como se o jogador já estivesse lá dentro, e eu queria explorar isso o máximo possível. Assim que aperta o START na tela de menu, você não desvia mais o olhar e está com Kratos em uma jornada conduzida por uma motivação mais pessoal do que nunca."

Isso significa que teremos um novo sistema de close de câmera e pouca interface. Contudo, não foi nada fácil chegar até esse ponto. Mais fechada a visão em terceira pessoa resultou em problemas, assim como também trouxe benefícios, o que nos manterá em uma curva de crescente aprendizado.

"ASSIM QUE APERTA O START NA TELA DE MENU, VOCÊ NÃO DESVIA MAIS O OLHAR"

"O jogo foi apresentado recentemente para alguns fãs e o teste nos mostrou muito sobre a percepção das pessoas no novo ambiente, sobre como se orientam, como navegam e determinam onde querem ir e ficar. A jogabilidade é algo que, não importa em quantos títulos você trabalhe, é preciso refinar constantemente. É uma sutileza, mas é muito importante."

SEJA LIVRE

É claro que pequenas nuances afetam como os desenvolvedores estruturam os níveis de suas produções. E, de fato, *God of War* passou por bastantes variações enquanto uma que evitava o excesso de cenas de corte. "Há muitos anos, enquanto preparávamos nossa primeira versão jogável, o desejo era que aquilo fosse aproveitado de uma maneira livre. A minha meta era não ter cortes de ângulo e estava determinado a conseguir isso. Entretanto, comecei a pensar que queria narrar uma aventura de forma ininterrupta, então estaria sempre em movimento e o público teria total direção sobre ela. É como foi feito um pouco em *Half-Life*, que o coloca trancado em uma sala, mas você ainda tem total controle, entende? Porém, à medida que o projeto foi ganhando corpo, decidimos que ainda era indispensável apontar um destino para os jogadores."

"Dessa vez, a intenção é realmente proporcionar uma experiência sem emendas. Porém, não pretendemos dar tanta liberdade a ponto de tudo perder o sentido. Haverá inúmeros detalhes e segredos. E, se

PASSANDO A LÂMINA

Aprendendo com o passado para fazer o presente

"Acho que ninguém melhor descrever a como uma pessoa que tem ideias do que fazer dentro de um período estabelecido", brinca Barlog. "Eu, com toda certeza, mantenho uma confortável ignorância de que seja lá o for, conseguiremos fazer, não importa o prazo'."

Trabalhando em tantos títulos de *God of War*, o diretor ainda tem suas ressalvas a respeito das decisões que tomou no passado, como a narração de Gaia em *GoW2*. Estou sempre de olho nisso para ter certeza de que a ideia em si não esteja guiando a aventura, e que a execução e a relevância da experiência estejam em primeiro plano."

Ele confessou que não passa o tempo se preocupando com o que acertou, mas sim o contrário: "Sou assombrado pelas coisas que fiz de errado. Eu meço as decisões de hoje considerando as falhas que cometi ontem".

Todo conteúdo eliminado de um game pode ser reaproveitado, como ocorreu com *GoW2* e *Ghost of Sparta*. "Porém, há os problemas", argumentou. "São os momentos de 'Argh, no que estava pensando ao adotar aquilo?' que me deixam sem dormir. Conforme sigo em frente, me apego ao aprendizado e faço melhor da próxima vez."

você est ver prestando atenção, vai encontrá los e e es te darao apoio para chegar ao final mais rápido"

sso entretanto, nao va funcionar todas as vezes a nda ma s por causa do poder de processamento gráfico do PS4 pois os amb entes altamente deta hados confundiram os ¸ogadores nos primeiros testes Há sempre a go tentando desviar a nossa atencao

"Em um dado momento, o jogador pode olhar para onde quiser e sempre soubemos evar isso em consideraçao Em razao disso, usamos as cenas para fa ar e apontar o que é importante, o que é divertido e o que nao é, e assim o orientamos até o próximo ponto Fo prazeroso est pular essa condiçao, porque queríamos manter o equ br o na exp oraçao e na descoberta do un verso nórdico acompanhados por bons enigmas e boas brigas. É divertido e complexo"

Repare que Bar og de xou escapar uma coisinha Sim, os puz es estão de vo ta Contudo, como as outras atraçoes do título, estão sendo tratados a partir da "visao de contexto" Haverá uma razao para os desafios - espec a idade de Atreus - e a forma como serao solu onados terá influência nas cenas poster ores

"Todo produtor de videogame trava um confronto com o contexto, pois ele func ona até certo n ve , quando o fa para e questiona, 'Certo estou diante de elementos de civ zaçoes ant gas Por que esses caras criaram tantos desafios?' Ta vez você ignore já que 'Tudo aqui é feito de desafios'. Eu defendo que o contexto de um universo deve ser exp orado com fidelidade Nesse novo *God of War*, por exemplo é essencial se relac onar com o idioma nórd co antigo"

"Atreus é o úr co que consegue compreendê lo e, durante suas andanças o garoto aprende a usar melhor as línguas da região Escandinávia. É como se o ¸ovem tera mente tradu zisse aquela nova realidade para Kratos e, como consequência, evasse o devido conhec mento das interaçoes com outros personagens para o ¸ogador Por isso, ele será de extrema relevânc a quando um enigma cruzar o caminho da dup a"

Nova companhia, o machado Leviathan vai e vem como um bumerangue e tem poderes elementais.

A MISTURA IDEAL DE GOD OF WAR É RACIOCINAR E SUAR NA MESMA MEDIDA PARA GANHAR UMA BATALHA

MAIS CÉREBRO E MENOS PORRADA

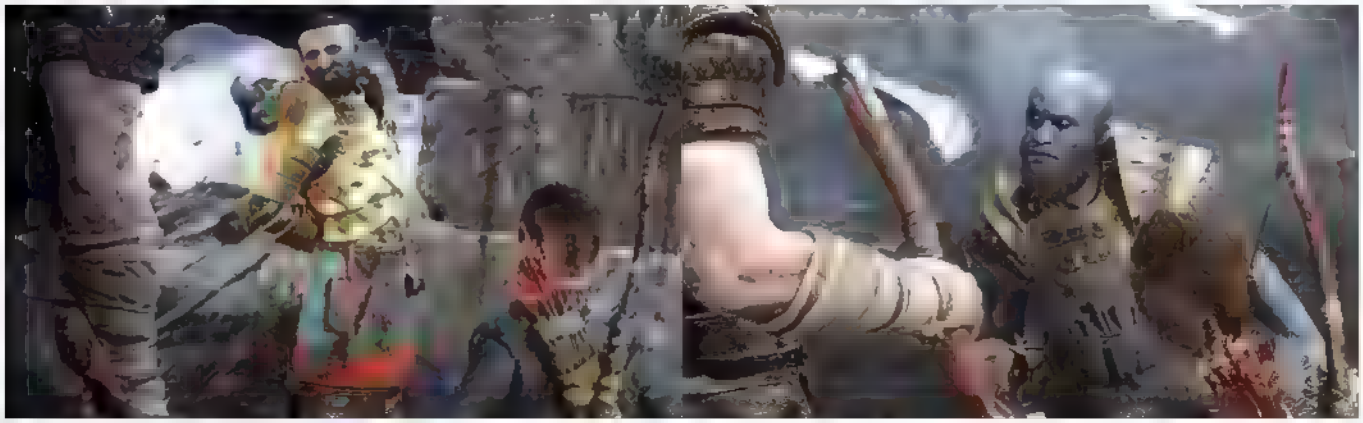
O diretor reconhece que os clássicos da franquia tinham enigmas bastante comp cados, com níveis de exigência que mandavam muitos contro es para o ixo "Para a gumas pessoas, certas tarefas são d fíce s, enquanto para outras sao mais fáceis Queremos dar às pessoas uma noçao de horizonte e, ocasionalmente, queremos que f quem travadas, mas nao que se frustrem a ponto de desistir de tudo Nunca queremos que chegue a esse ponto Tem que haver uma sensaçao de dever cumprido ao concluir um enigma porque você vai f car ented ado se apenas gastar seu tempo batendo em coisas"

A m stura ideal de *God of War* é raciocinar e suar na mesma medida para ganhar uma batalha "Puzzles sempre serao árduos e nao me embro de serem perfe tamente contextualizados em nada do que tenha ¸ogado até hoje A não ser que tenham s do construídos a partir desse conce to

Com tantas mudanças acontecendo em uma série tão popu ar e admirada, não nos surpreendemos ao descobrir que Bar og encarou uma guerra soz nho para deixar a aventura do seu ¸eito Confiante, ele crê que o ado mais sut e reflexivo de Kratos cairá nas graças dos donos do PS4

No final do dia surge aque e instante no qual fazemos um balanço do traba ho no qual sentimos se estamos certos ou errados", admite o resignado diretor, que sofre com a pressao pública desde a E3 de 2016 "Ouço coisas como 'Isto não é *God of War* não vai dar certo, é ru m'."

Alguns fas suspeitam do tom do game, outros nao gostaram de Atreus atirando



As barbas também são uma tendência da moda em *God of War*. E queremos ostentá-las na companhia de armaduras bem "topzeras"

PINCELADA DE GÊNIO

Quando uma imagem fala mais do que mil palavras

Foi difícil para o pessoal do Santa Monica Studio chegar a um consenso sobre como Kratos deveria ser a partir dessa nova etapa. Convenhamos, não é nada simples desvencilhar o matador de deuses de seu ódio e das suas cenas épicas eliminando legiões de criaturas nos jogos clássicos. Os produtores precisavam de alguma referência que servisse de norte nessa missão.

Barlog recorreu a Jose Peña, que é mais famoso pela reprodução de momentos icônicos de *Game of Thrones* do que pelos seus desenhos para projetos de jogos. Depois de uma conversa por Skype, o diretor encarou uma espera bem tensa. "Achei que ele não tinha entendido o que estava tentando explicar", contou.

"Duas semanas depois, os emails apareceram com duas artes. Uma (imagem acima) era exatamente o que queríamos. Ela demonstra inúmeras emoções. Não se trata apenas do protagonista enfrentando algo. Realmente trouxe à vida o conceito de que o mundo não é legal, que o mundo é perverso, e a perspectiva dela prova que Kratos agora tem outras coisas com as quais se preocupar."

"Atreus está atrás dele com uma faca nas mãos, e o pai posiciona o braço entre a ameaça e seu filho. Sabe, é um confronto com a ideia de que o garoto tem que estar pronto, mas não há certeza se está mesmo preparado. Até o estilo da arte e o tratamento de cores foram pontos de referência para nós quando começamos a traçar os principais objetivos da aventura. O trabalho do artista serviu para ajudar em muitas coisas."

A arte conceitual de Jose Peña foi a maior referência para o estúdio Santa Monica

fechas e há quem ache que o título deveria acabar mostrando uma criatura enorme. "Diversos jogadores têm dúvidas sobre o que estamos produzindo", analisa.

O desenvolvedor admite que duvidou de si mesmo após a apresentação do projeto, mas ele aproveita as críticas que recebe para tornar seus argumentos mais claros. "Olha, eu acredito nisso. Se não der certo, eu pulo junto no abismo."

DESTRUIDOR

É claro, em retrospectiva, Barlog provou estar certo. A demonstração técnica de 2016 foi bem recebida, com a imprensa clamando por esse Kratos mais maduro. "Eu não os culpo [os fãs] por nutrir esse medo, pois eles têm a preocupação que a gente [do estúdio Santa Monica] não saiba com qual espartano estamos lidando. No entanto, creio que esse *God of War* atiçou os ânimos."

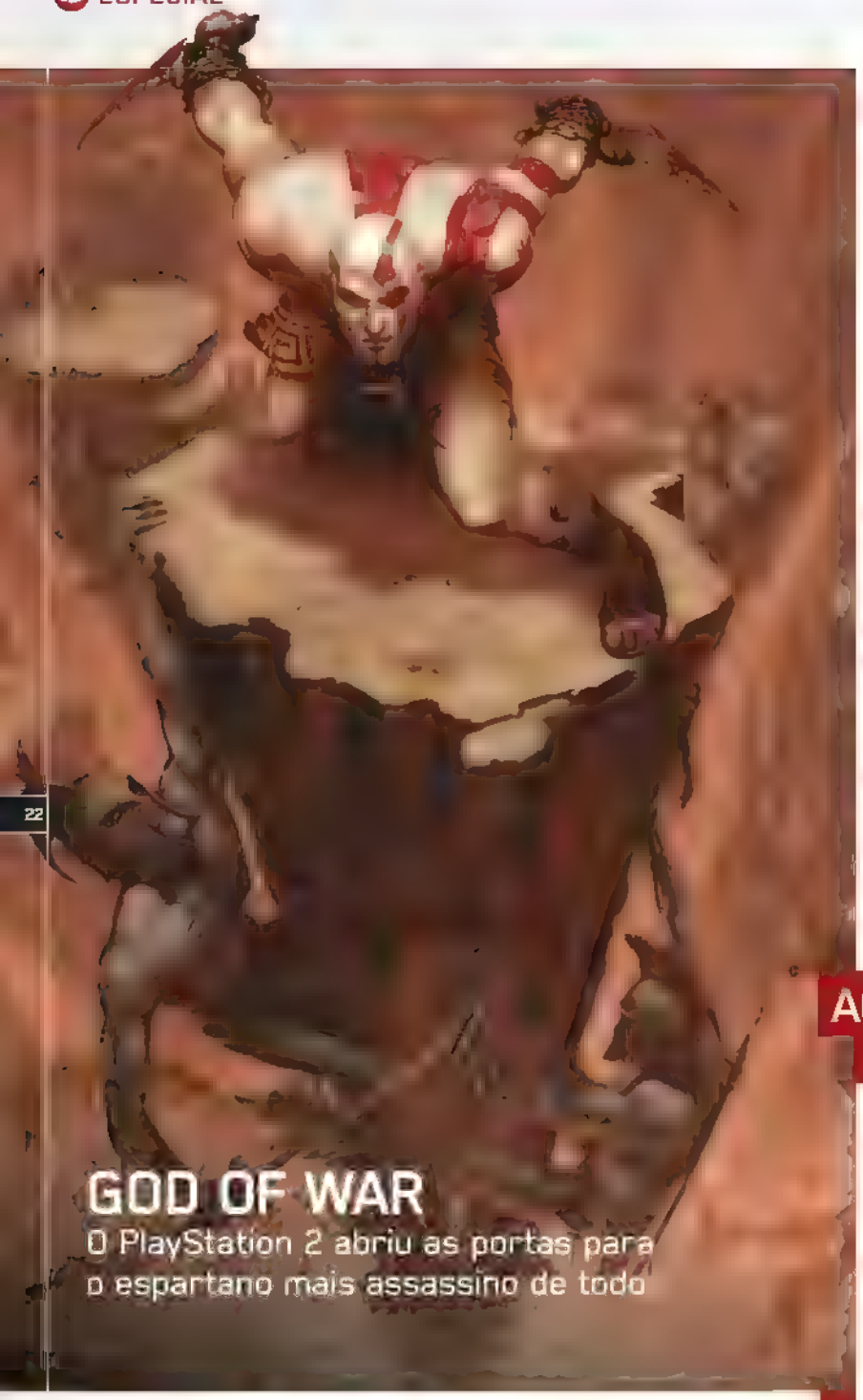
Críticas saudáveis são sempre uma coisa boa e, de fato, o diretor e roteirista se apoiou em talentos do mercado em quem confia e com quem trabalhou no primeiro título da série. Ele até recorre aos conselheiros mesmo para ser provocado. "Precisava de profissionais que me dessem a informação certa. Porém, mesmo que digam 'Você é um idiota, por que está fazendo isto?', vou ignorá-los porque talvez seja mesmo um idiota, mas tenho que seguir meus instintos."

Em resumo, tudo está correndo bem para ele, que contratou mãos veteranas para pilotar a embarcação chamada Kratos e recorre às memórias dos tempos em que trabalhou com George Miller para atravessar as situações mais turbulentas. "Se algo evoca uma reação emocional muito forte em mim, eu preciso seguir naquela direção. Aprendi muito com o George e sinto que em muitas situações ele me incentivaria. Até testemunhei isso quando eu estava lá e alguém disse 'O que você está fazendo?' e ele respondeu com um 'Confie em mim, eu acredito nisso que está fazendo'. As coisas funcionam com menos frequência do que se espera e você não vai ter sucesso o tempo todo."

Cory Barlog é um homem que não consegue se conter. Se todos os jogamentos negativos se calaram há dois anos com uma batalha de chefão a demo da edição de 2017 da E3 atingiu o clímax ao mostrar Jormungand, a Serpente do Mundo, emergindo das águas e tomando toda a tela. "Assisti a alguns vídeos de reações e muita gente mostrou aquele entusiasmo que eu estava aguardando. Foi algo do tipo 'Oh, meu Deus, esse chefe é incrível!'. Espera um momento. O monstro disse para Atreus que vai ajudá-los? Como assim? O que mais me fascina nisso tudo é mostrar não o que é óbvio, mas dar aos jogadores algo que os faça pensar ao longo dos dias." ■

JOGOS OLÍMPICOS

Antes de mudar de mala e cuia para o bairro nórdico, Kratos bateu em deuses, transgrediu os trabalhos de Hércules e aprontou o que pôde nas quebradas gregas. Revisite as grandes aventuras da série God of War e suas maiores curiosidades



GOD OF WAR

O PlayStation 2 abriu as portas para o espartano mais assassino de todo

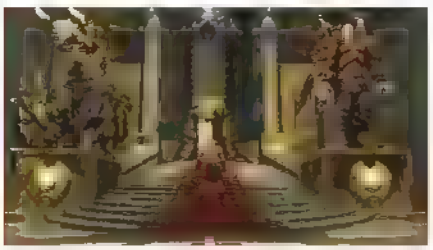
FORMATO PS2
LANÇAMENTO 2005
Distr. Sony
Desenv. Sony

Kratos é uma pessoa horrível, muito horrível. Tudo bem, tecnicamente ele está entre as categorias "humano" e "deus caído indestrutível", mas, independentemente de seu nível de imortalidade, o Deus de Esparta é um dos personagens mais antipáticos da indústria de videogames. Deixando o mau humor de lado, seus jogos são parte de uma das séries mais duradouras e celebradas na história do PlayStation.

Não se iluda, pois Kratos não é a alma de *God of War*, mas sim o combo ação + aventura com ritmo brutal. David Jaffe não é apenas o desenvolvedor mais sortudo do mundo. Também já foi um grande diretor de games, cargo que o permitiu provar do era capaz ao conceber uma jornada de vingança em plena Grécia Antiga. O *GoW* original é um Hack 'n' Slash polido de forma suprema – foi responsável por um milagre gráfico do PlayStation 2 muito antes das bochechas gloriosamente renderizadas de Nathan Drake te deixarem chocado. Mesmo depois de 12 anos, é ainda um dos banhos de sangue mais bem ritmados e elegantes que você já encarou.

O SISTEMA DE BATALHAS MERECE SER SER BEM ELOGIADO PELA COMBINAÇÃO DE ACESSIBILIDADE COM UMA CONSTRUÇÃO SINGULAR

Pouco depois de ser lançado no começo de 2005, Jaffe falou com o site *Eurogamer* sobre suas inspirações. E, ao fazer isto, deu muito do crédito do jogo a um diagnóstico 'muito austríaco'. "As coisas haviam se tornado tão politicamente corretas e o que



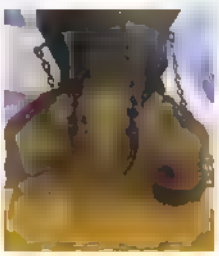
Uma sala do trono decorada com restos mortais e estátuas dos inimigos de Kratos. Que estilo!

ESCALANDO CRONOS

O farto titã mostra sua grandeza como vovô

Um dos atributos mais legais de *God of War* é como o jogo trata Cronos como um cenário vivo. Em sua jornada para adquirir a Caixa de Pandora, Kratos cruza o Deserto das Almas Perdidas, eventualmente escalando a colossal divindade, enquanto Cronos é forçado a carregar o Templo de Pandora nas costas.

Considerando que *GoW* foi lançado meses antes de *Shadow of the Colossus*, o espartano, na verdade, arrebenta com o clássico da Team Ico ao elevar o nível das plataformas a um inimigo (literalmente) titânico.



Os titãs se alimentam de deuses apetitosos

Os desafetos do espartano são uma verdadeira mistura mitológica de divindades e monstros.

Quanto mais alto for, maior será a queda. Por isso é melhor ficar por cima dos grandalhões.

eu estava planejando era uma volta no tempo para algo mais animalesco e brutal, com uma vibe de ***Conan, o Bárbaro***", contou ao site. Contudo, Arnold Schwarzenegger não é a principal influência cinematográfica. Esta honra pertence Ray Harryhausen, gênio fabricado dos efeitos especiais.

O criador e sua equipe no então californiano Sony Santa Monica (agora Santa Monica Studio) entraram na onda do mestre do Stop Motion. Testemunhar Kratos derrubando Hydra, enquanto as águas revoltas do Mar Egeu ameaçavam ruir a embarcação do sociopata, é desfrutar do espetáculo mais eletrizante que já iluminou uma tela desde que Perseu, interpretado por Harry Hamlin, arrancou a cabeça da incrivelmente animada Medusa na versão de 1981 de *Fúria de Titãs*.

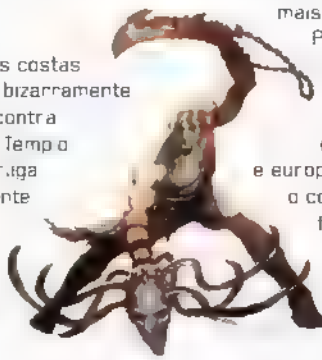
Jaffe inicialmente declarou que *GOW* se inspirou nas lutas de *Devil May Cry* e nos puzzles de *Ico*, mas seu senso teatral tem mesmo como origem uma das produções mais atemporais de Hollywood.

FÚRIA DE TITÃS

Seja pegando uma carona nas costas do colossal titã Cronos (que, bizarramente é avô de Kratos) ou lutando contra um minotauro nas pontes do Templo de Pandora, há algo que interliga todo o combate verdadeiramente incrível. Apesar de, com frequência, ser visto como mais do mesmo, o sistema de batalhas merece ser bem elogiado por mesclar a acessibilidade, envolvendo então o grande público, com uma construção singular.

Apesar de os ataques do espartano não serem equiparados ao da espada chega de precisão de Dante, o matador de demônios da Capcom nunca desferiu um golpe tão icônico como o Plume of Prometheus. Com a simples combinação de três botões (■, ■, ▲), o protagonista desprovido de cabelo destroçava qualquer inimigo com suas lâminas do Caos (Blades of Chaos), seguido de uma porrada desvastadora. Desorientando um ciclope ou mostrando para um Cérbero o quanto ele incomodava, tais movimentos mesclavam coordenação com carnificina em uma bela barbárie. De certa maneira era até elegante.

Os jogos que vieram depois ultrapassaram o primeiro tanto na complexidade dos enigmas quanto no tamanho dos chefes. Porém, nenhuma das sequências foi tão mais importante. Junto de *GTA*, esta é indiscutivelmente uma das franquias ocidentais (pré-*Uncharted*) mais importantes da família PlayStation. Em uma era dominada por ícones como *Final Fantasy* e *Gran Turismo*, provou que desenvolvedores americanos e europeus também poderiam fazer o console ser legal. Sanguinário, fascinante e grotescamente satisfatório, essa versão em game da obra de Harryhausen o deixaria bastante orgulhoso ■



TOP 3 MOMENTOS

Planos ardilosos e desvios mortais

MATANDO A HYDRA

Quem disse que as fases iniciais precisam ser fáceis? *GoW* começa logo tirando o nosso fôlego com Kratos pulando entre navios no meio de uma tempestade e a mítica serpente com várias cabeças atacando sem parar.

SOFRÊNCIAS NO SUBMUNDO

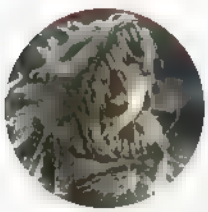
Em certo momento, Kratos é morto por Ares, o Deus da Guerra original. A morte, no entanto, não é grande coisa na série. Uma fuga épica do Submundo começa em seguida, com mãos infernais atrapalhando cada degrau da subida.

KRATOS COLOSSAL

Depois de abrir a Caixa de Pandora, que é o único item capaz de matar um deus, o espartano fica enorme e resolve suas diferenças com Ares. Uma batalha de espadas se inicia!

QUE FIM LEVOU?

Serpentes, uma Górgona e Ares, todos fazem parte da lista de mortes de Kratos



REI HYDRA

A maior das cabeças da Hydra pode se curar do menor dos seus danos. Ainda bem que Kratos a decapita.

MEDUSA

O espartano elimina a criatura com pisões e estrangulamentos (e não vira pedra!)

SEREIAS CANTORAS

Descobertas no Deserto das Almas Perdidas, Kratos anquila os três demônios enquanto procura por Cronos.

GUARDIÃO DE PANDORA

Teseu se ferraria ao dar de cara com o chifrudo bicho. O protagonista mal pisca enquanto tenta dar cabo nele.

ARES

O deus foi apunhalado por uma espada gigante depois de fazer com que Katros matasse "acidentalmente" a própria família. Ai!

GOD OF WAR II

Kratos encarou seu destino com as próprias mãos em uma sequência épica

FORMATO PS2
LANÇAMENTO 2007
Distr. Sony
Desenv. Sony

Mais bombado. Mais malvado. Mais careca? Certo, então o espartano continua tão curto e grosso nesta sequência quanto na primeira trama grega. Sejamos sinceros, quando se pode desenvolver uma aventura tão épica, com um ritmo tão incrível e repleta de mortes tão memoráveis, quem é que vai ligar para aparências?

God of War II será lembrado até hoje com tanta nostalgia reforça a sua façanha de ter apresentado um espetáculo como nenhum outro no PS2. E isso é ainda mais impressionante se considerarmos que a produção do estúdio Santa Monica chegou às prateleiras norte-americanas em março de 2007. Ou seja, apenas três meses depois do lançamento do PlayStation 3

SOMOS ATIRADOS EM MEIO AO CAOS DOS EQUIPAMENTOS DE GUERRA, ENQUANTO RHODES QUEIMA POR TODOS OS LADOS

Graças aos velhos tempos nos quais os primeiros modelos de um console ofereciam retrocompatibilidade, os jogadores puderam ver o que o aparelho promete junto do game. Com isso, além de ser um dos títulos mais ambiciosos daquela geração, desbancou aqueles que foram pensados para a geração seguinte.

A jornada de Kratos para aniquilar as Irmãs do Destino (Cloto, Lahkesis e Atropos) parece ser bem mais extensa do que a do título original. E a variedade de ambientações em constante evolução também ajudou a causar uma grande sensação de espaço expandido

O homem, ou melhor, o semideus mais furioso retorna com apenas uma coisa em mente

SOBE NO PÉGASO

Combate aéreo. Esta é uma briga aérea entre cavalo alados e grifos

God of War II é o único capítulo da série principal que permite montar em uma criatura mítica e estupenda. As primeiras batalhas com Pégaso são bem dirigidas, contam com cortes de câmera dramáticos, mortes em pleno ar e duelos incríveis. Seja com Kratos se esquivando de projéteis ou se agarrando a outros grifos, o cavalo alado nunca te abandona.

Sobrevoar a Corrente do Equilíbrio em *God of War II* com as asas de Ícaro é legal, mas não chega nem perto da cavalgada heróica vista em seu antecessor

Será que montaremos novamente no Pégaso?

Primeiro ataque as pernas. Depois pule na cabeça e arranque o olho do Cyclops Berserker!

Esses soldados são fáceis de matar e Kratos não se importa em mantê-los inteiros

GoW continua sendo uma das produções com o ritmo mais satisfatório, precisamente porque estamos sempre em movimento. Conforme o espartano persegue as vítimas da vez em uma tentativa de voltar no tempo até o ponto da traição de Zeus, a matança rola de todas as maneiras. Somos atirados em meio ao caos dos equipamentos de guerra, enquanto Rhodes queima por todos os lados em uma abertura magnífica. Andamos montado no lendário Pégaso por cavernas apertadas, enquanto o poderoso titã Tifão não para de assoprar contra você. E enfrentamos Bog of the Forgotten e matamos Euríale, uma górgona de tamanho maior, em uma batalha disfarçada de vingança que envergonha a derrocada da Medusa no capítulo anterior. Kratos não dá barato.

LUTAS COLOSSAIS

Aqui os chefes são igualmente espetaculares. Enquanto o primeiro *GoW* impressionou pela hercúlea luta contra Hydra e contou somente com três chefões realmente dignos de serem chamados de chefões, a sequência contrasta com 11 combates magistrais. Seja desmembrando os tentáculos de Kraken, seja metendo fogo na barba do Rei Bárbaro com seu grande martelo ou seja arrancando as vísceras de Perseu. Isto sem nos esquecermos da luta de abertura contra o Colosso de Rodes. Além de um tutorial incrível e do capítulo de Jasão e os Argonautas, com direito a uma animação digna do estilo de Ray Harryhausen, o ataque do gigante permanece como uma das melhores brigas de chefe da história dos sistemas Playstation.

Não são só os inimigos que são épicos. *God of War II* tinha como obsessão evoluir em relação ao seu antecessor em qualquer ponto para o qual você olhasse. Fosse por meio dos Corcéis do Tempo – três cavalos de tamanho estapafúrdio –, para empurrar uma ilha inteira ou com uma batalha aérea de 10 minutos contra uma armada de grifos, o game trabalhou com uma escala tão monumental que fez o capítulo anterior parecer (mas não é) pequeno. Toda esta ação extraordinária é especialmente encorajada com a nova etapa da franquia no PS4. Afinal, esta foi a primeira vez que Cory Barlog se dedicou inteiramente à saga de Kratos, e o diretor está de volta no comando para pilotar a fase nórdica da jornada. Se o reboot que está vindo recriar o mesmo espetáculo mágico de *GoW II* então o "Papai da Guerra" vai arrebentar ■

TOP 3 MOMENTOS

Partiu destruir estátuas!

GUERREIRO DE RHODES

A luta contra o Colosso de Rodes é espetacular. Tudo começa com a estátua imensa quebrando objetos a distância, depois eles encaram uma intensa batalha.

ENCONTRANDO ÍCARO

Na mitologia grega, ele voa na direção do sol, queima suas asas artificiais e cai em direção à morte. Em *GoW*, Kratos as destrói depois de bater nelas umas 180 vezes.

A REPRESSÃO DO KRAKEN

Libertem o Kraken! Destaque do remake do filme *Fúria de Titãs*, a besta marinha também bateu de frente com o espartano. E nem teria como esse encontro ficar de fora, né?

QUE FIM LEVOU?

Velhos inimigos e aliados caem, e a contagem de mortes não para de subir

PROMETEUS

Esta é na verdade uma morte de misericórdia. O protagonista liberta o titã da tortura de Zeus jogando-o na lava!

EURÍALE

A irmã de Medusa pega pesado por terem arrancado a cabeça da caçula. Spoiler: acontece o mesmo com ela.

REI BÁRBARO

O bruto careca faz um pacto com Ares para derrotar o guerreiro. Com isso, o monarca perde a vida de novo.

PERSEU

O espartano ataca um dos muitos filhos de Zeus com um gancho. Um destino apropriado para um dos chefes mais chatos.

ATENA

Para ser franco, esta morte foi um acidente. Kratos apunhala sua única aliada por engano, enquanto lutava com Zeus.

GOD OF WAR III

A trilogia alcançou um novo patamar com o protagonista matando o próprio pai

FORMATO PS3
LANÇAMENTO 2010
Distr. Sony
Desenv. Sony

Todo novo jogo de *God of War* parece ser feito com uma missão bem clara: fazer seu antecessor passar vergonha. Lembre-se da incrível batalha contra o Colosso de Rhodes Bem impressionante, não? Não perto do abalo sísmico causado por Kratos em sua estréia no PS3 Comparado aos titãs que o espartano derrota em sua jornada para escalar o monte Olimpo, a estátua de bronze fica parecendo mais um anão decorativo de jardim.

Tamanho parece realmente importar em *God of War III* Cara, isso é tudo Escalar a maior montanha do mundo para chegar até (e matar horrivelmente) Zeus Ao lutar contra seu avô gigantesco, que é um tita absurdamente enorme, só a unha dele é maior do que os chefes do jogo

O JOGO INTEIRO É NADA MAIS DO QUE UMA SEQUÊNCIA ININTERRUPA DE ASSASSINATOS MUITO CRUÉIS

anteriores juntos Ah, sim, e fazer acontecer literalmente um apocalipse em toda a Grécia antiga, tudo para o mascote musculoso do Playstation matar seu pai Faz sentido

Fica dito, o terceiro jogo de Kratos não tem conversa fiada Com *Ascension* de 2013 atuando como prequel, fica para *GOW III* fechar a história da trilogia original do Fantasma de Esparta E, cara, fechou bem fechado .. depois queimou até virar cinzas nos lagos borbulhantes de lava do Submundo

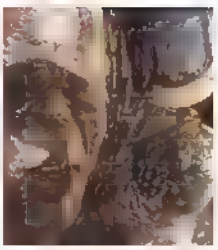
Com o final deixando em aberto que Kratos sobrevive (você não imaginaria isto

O titã Perses observa Kratos dando duro. Obrigado por nada, seu inútil!

DOMANDO TITÃS

Alvos satisfatoriamente grandes para a ira de Kratos

Por todo *God of War III*, vários titãs agem como níveis de plataforma gigantes em movimento Depois que o jogo começa, Kratos escala Gaia, derrotando esqueletos guerreiros e usando o peso poderoso do frondoso behemoth para tirar vantagem de como acabar com o demoníaco Hippocampi Depois, a batalha contra Cronos traz Kratos evitando o olhar de seu avô subindo em seus braços, ombros e pescoço gigantescos. Nestas sequências, o espartano é pouco mais do que um pedaço de fúria andando por suas peles.



Cronos ainda carrega um templo nas costas

A primeira grande batalha é contra Poseidon. Ele devia ter ficado em casa brincando com a Ariel...

Aqui, novamente, um titã assiste a batalha de longe. O que há de errado com esses caras?

se não fosse pelo jogo de PS4 que está vindo), *God of War III* definitivamente termina a ligação do assassino de pele acinzentada com a Grécia Antiga

APOCALIPSE EM GOW

Por quê? Porque Kratos vira o mundo de ponta cabeça em sua vingança contra os olímpianos Cidades são varridas pelos tsunamis causados pela morte de Poseidon - o espartano esmaga os olhos do lorde dos mares como se fossem uvas O sol é extinto quando ele arranca a cabeça de Hélio, em uma cena que serve tanto para mostrar uma cena de morte grotesca, quanto como uma chance para a Sony Santa Monica mostrar a tecnologia 'Zipper Tech', conforme os músculos do deus da luz são dilacerados em pedacinhos E como se o sofrimento com a falta do sol não fosse suficiente, Kratos ainda liberta cada uma das almas amaldiçoadas do Submundo ao matar o Hades Que Cretino

Mas admitamos é o nosso cretino É bem difícil ficar bravo com o Kratos, em partes porque seus combates atingem todos os limites da sociopatia em *God of War III*. As lutas acontecem com um fluxo de pancadaria que não nos deixa parar de olhar para a tela nem com os mais horríveis atos de violência Destroçar um centauro e ver seus intestinos saltando no chão pode ser visualmente repugnante mas é o máximo, admita

As armaduras maiores de Kratos levam os combates a um novo nível Até o final do jogo, você terá adquirido quatro armas especiais as Blades of Exile, Claws of Hades, Nemean Cestus e Nemesis Whip - e cada uma é um deleite nas circunstâncias certas Saltar e se esquivar dos ataques das garras do Hades é ótimo mas nada se equipara aos prazeres pugilistas da Nemean Cestus: a resposta em forma de cabeça de leão de *GOWIII* para luvas modernas de boxe E mesmo com a cara amassada de Hércules, o espartano nervosinho com certeza não para de socar seu meio-irmão

Os níveis técnicos do Sony Santa Monica levaram o PS3 a altos padrões Belo em ação, altamente satisfatório em controles e carregado de um senso tremendo de estímulos - o jogo inteiro é essencialmente uma prolongada sessão de assassinatos -, o poder do ritmo brilhante de *GoWIII* não fica ofuscado É um verdadeiro titã do PlayStation ■

TOP 3 MOMENTOS

Ação aracnídea e diversão em pleno voo

EQUILÍBRIO DESCABELADO

Durante sua jornada, Kratos usa as asas que arrancou de Ícaro para voar pelo coração do Monte Olimpo, atingindo então a Corrente do Equilíbrio (e se esquivando dos escombros)

PERDIDO NO LABIRINTO

Construído por Dédalo, mestre da arquitetura, o labirinto de *GoWIII* é uma estrutura complexa montada a partir de enormes cubos rotatórios Ao atravessar o local, encontramos (e matamos) seu inventor

NADA DE INSETOS

Skorpius, como o nome sugere, é um gigantesco escorpião, e uma das batalhas contra chefes mais satisfatórias. Kratos enfrenta a besta enquanto passa pelo labirinto, e rapidamente coloca o bicho em seu lugar

QUE FIM LEVOU?

Deuses e semideuses não são páreo para o Fantasma de Esparta

POSEIDON

Kratos abre *GOW III* matando o Deus do Mar e seu hostil Hippocampi.

CRONOS

Este titã anda pelos Poços de Tártaro. Bem, andava, até que Kratos enfiou uma estaca na cara dele.

HÉRCULES

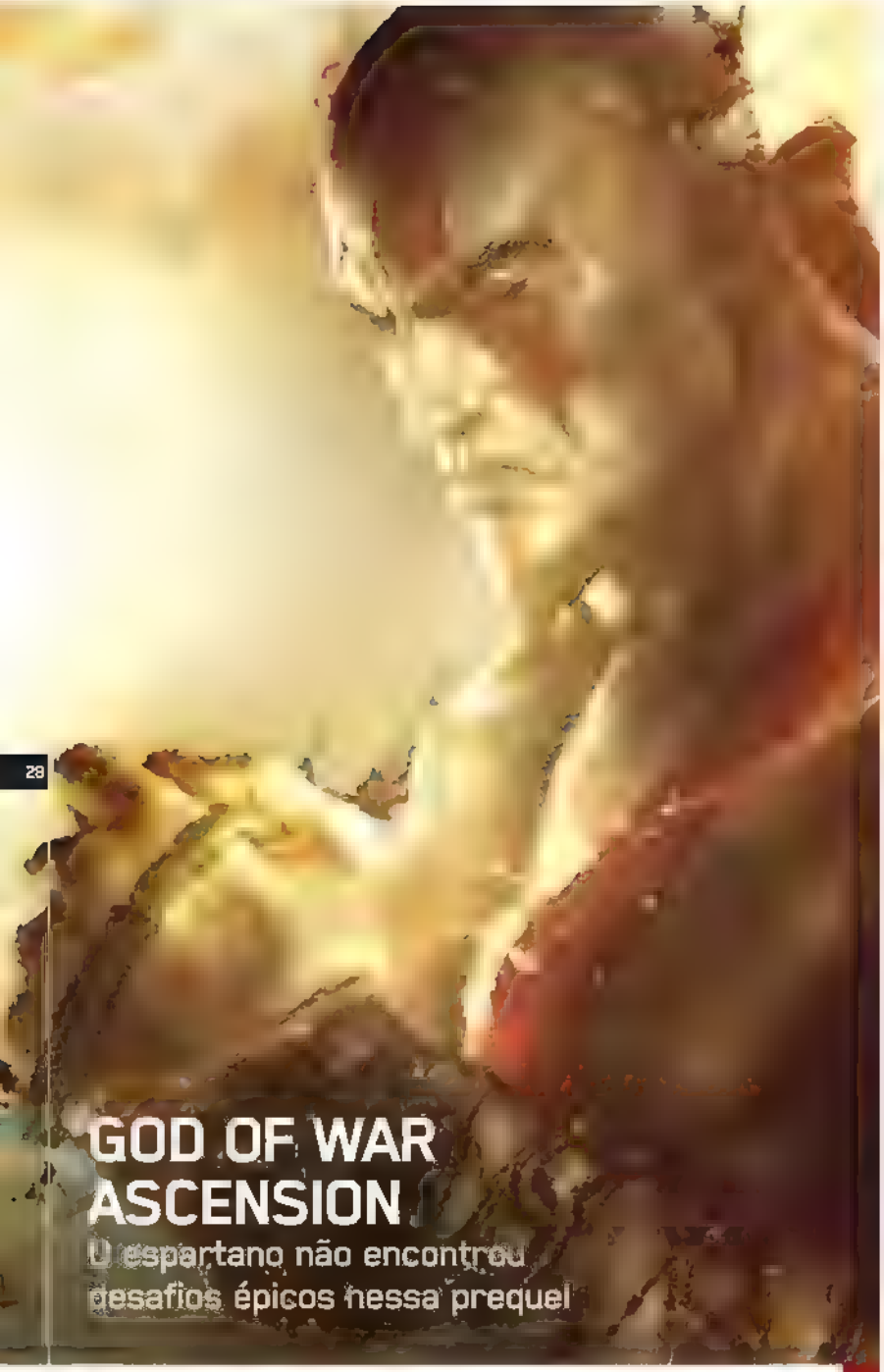
O espartano enfrenta seu meio-irmão em um confronto épico... que acaba com Kratos arrancando o seu rosto.

GAIA

A aliança entre o titã e Kratos acaba de forma brutal quando o espartano parte seu coração. Literalmente.

ZEUS

A trama movida a vingança do matador acaba com ele socando seu pai até a morte.



GOD OF WAR ASCENSION

O espartano não encontrou desafios épicos nessa prequel

FORMATO PS3
LANÇAMENTO 2013
Distr. Sony
Desenv. Sony

Todo rebanho tem sua ovelha negra

No caso, *God of War: Ascension* é a ovelha desgarrada. Isto não quer dizer que a aventura final de Kratos no PS3 seja ruim, muito longe disso. Apesar da série ter continuado com o seu formato visceral, tanto em termos técnicos quanto em espetáculo, é difícil não sentir que esta prequel é pintada por números (bem sangrentos)

Observando *Ascension* quatro anos depois de seu lançamento, é indiscutível que este seja o jogo menos memorável já lançado para consoles domésticos de toda a franquia. Depois de acabar com cada um dos maiores deuses, bestas e heróis da mitologia grega, este título parece uma batalha perdida. Em essência, *God of War III* acabou com os figurões remanescentes das lendas gregas e deixou *Ascension* com os coadjuvantes

ASCENSION OFERECE AS BATALHAS MAIS VARIADAS E POLIDAS QUE GOD OF WAR JÁ PROPORCIONOU

Ver Kratos genuinamente vulnerável enquanto estava sendo torturado física e mentalmente pelas sinistras Fúrias é algo novo e muda o ritmo. Mas depois de ter socado a cara de Zeus, enfrentar o elenco esquecível de vilões (como uma dupla de gêmeas pervertidas) é um retrocesso.

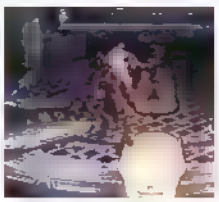
Pelo menos o combate não perdeu nada de seu brilho dilacerante. Ao contrário, *Ascension* oferece as batalhas mais variadas e polidas que *God of War* já proporcionou. A quantidade de opções de decapitações, arrancadas de membros e quebras de ossos de que Kratos dispõe é atordoante. É possível prender inimigos

Há três tipos de Talos elementais para enfrentar – este é o tipo ardente

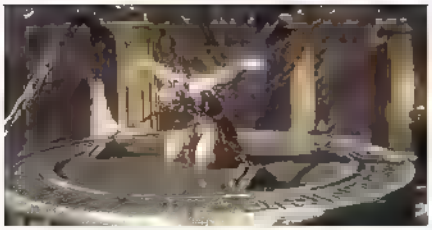
JURA EM DOSE DUPLA

Como se um Kratos não fosse o bastante...

A Pedra da Jura de Orkos é um dos itens mais legais que já apareceu em God of War. A pedra precisosa eleva o combate e os enigmas, e há vários elementos em Ascension que o fazem de bom uso. Quando ativada, a Pedra da Jura permite que Kratos se clone, o que é útil em batalhas contra dois inimigos. Ela pode ser usada em certas charadas, onde o espartano se duplica, usando seu clone para fazer peso em plataformas. Bem inteligente.



A pedra da Jura demora para recarregar durante as batalhas



As coisas não vão bem para Kratos, que começa o jogo acorrentado pelas Fúrias

O multiplayer tem seu próprio chefe gigante para enfrentar. Mas isso não salvou o modo

com as Lâminas do Caos, permitindo ao espartano manter um inimigo no lugar enquanto massacra outro. Roube armas de inimigos, como espadas, lanças, e estilingues, depois acabe com seus donos. As lutas decorrem com tamanha graça agressiva e muscular que te mantêm envolvido, mesmo com o enredo e o ritmo do jogo sentos

POUCA LUTA

Falando nisso, *Ascension* se arrasta no ritmo da alma dilacerada de Kratos. Apesar de uma abertura previsivelmente forte, várias partes são muito fracas. Superficialmente, Kratos teria muito mais motivação para lutar do que nunca – o jogo se passa seis meses depois da morte de sua esposa e filha, quando o anti-herói não tem nada a perder –, mas ao longo de *Ascension* realmente existe uma falta de objetivos.

A pior parte? Uma sequência prolongada no centro do Tempo do Oráculo que acaba em uma batalha de chefe contra um porco que se teleporta. Comparando com os níveis de *God of War II*, *Ascension* atingiu o fundo do poço.

Quando se está lidando com uma série que tem tanta qualidade, ainda há, é claro, alguns destaques. Viajar pelas montanhas de Delphi enquanto uma mantícora te caça à distância (pensa numa coisa em forma de leão/escorpião que cospe fogo), e uma ida ao topo da estátua gigantesca de Apolo na ilha de Delos fazem *Ascension* ter alguns momentos dignos da trilogia original.

O *God of War* de PS4 parece ter o tipo de foco renovado que não vemos na série há anos. É difícil não pensar que isso partiu da bagunça causada por *Ascension*. Sim, incluindo um modo multiplayer (bastante desnecessário) para até oito jogadores que foi bem generoso mas falso, a quem estava realmente desesperado por ver *GOW* em ação online?

Se isto levar o reboot nórdico a se tornar um clássico com foco – e parece que será –, então você provavelmente deva ser grato por *Ascension* ser meramente um *God of War* moderadamente decente porém compromissado. Se Kratos vai se erguer novamente, e é só farão isto com uma barba incrível e um filho a tiracolo. ■

TOP 3 MOMENTOS

Fugas da prisão e enigmas

HECATON

O primeiro chefe de *Ascension* é o mais impressionante: Egeon O Hecaton. Ele foi o primeiro a trair as Fúrias e como punição foi transformado em um dos chefes da prisão

PRESO AO DESTINO

Não há como negar que *Ascension* tem vários enigmas divertidos. Especialmente a charada da corrente em Delos. Kratos deve usar o Amuleto de Ouroboros para se ligar com o tempo e espaço e reconstruir seus elos.

FÚRIA FINAL

Muito do meio do jogo tem um ritmo sombrio, mas *Ascension* traz um final divertido, onde duas das Fúrias se combinam para formar um sismo monstro marinho. Outra batalha de chefe bacana

QUE FIM LEVOU?

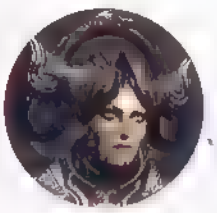
Encontros de muita Fúria e ação em dose dupla

MEGERA

Kratos é torturado por Megera e ele acaba arrancando suas entranhas. Digamos que estejam quites?

TISÍFONE

Esta Fúria ama entrar na cabeça de Kratos, às vezes aparecendo como sua esposa morta. Spoiler: ela morre



ALECTO

A Rainha das Fúrias encontra seu destino depois de se transformar em uma besta aquática, que Kratos detona.

CASTOR

Este conjurador e teleportador estrela na série como a batalha de chefe mais irritante. Kratos abre o seu peito.

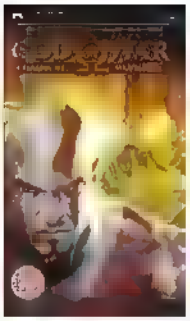
POLLUX

Este pobre miserável é gêmeo conjurado por Castor. Depois do espartano abrir o seu irmão, pisa na cabeça dele

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

O guerreiro prosperou neste grande clássico para PSP

As batalhas de abertura de *GOW* são sempre magníficas, e esta contra um basilisco não é exceção



FORMATO PSP
LANÇAMENTO 2008
Distr. Sony
Desenv. Ready at Dawn

A série de matança de Kratos não poderia caber no PSP. Ninguém acreditaria que aquelas batalhas espetaculares contra os chefes do tamanho de arranha-céus não caberiam no portátil da Sony. E, ainda assim, apesar de todas as dificuldades técnicas, Kratos chegou ao PSP como uma mini-maravilha que surpreendeu os fãs.

Com o passar do tempo, colocar a reputação de uma série em risco ao tentar enfiá-la em um portátil parece um risco menor do que parecer a em 2008. Desde que começou a criar o perfeitamente otimizado *Chains of Olympus*, a Ready At Dawn vinha desenvolvendo um dos lançamentos mais bem feitos com *The Order: 1886* para PS4. Mas, na época, o estúdio só teria em seu currículo o medíocre *Daxter* para PSP para poder provar que poderia cumprir a tarefa colossal – algo que nos deixou desconfiados na época.

CHAINS COMEÇA COM UMA BATALHA BEM ENVOLVENTE CONTRA UM BASILISCO

Nós não deveríamos ter nos preocupado. *Chains of Olympus* não apenas teve sucesso em manter o combate sangrento de Kratos, como conseguiu deixar o Fantasma de Esparta mais simpático... bom, pelo menos por um tempinho. Há um momento perto do final em que ele abandona a filha para salvar o mundo. É claro que essa situação vai acabar pior do que começou e parece que só existiu para deixar o espartano ainda mais nervoso.

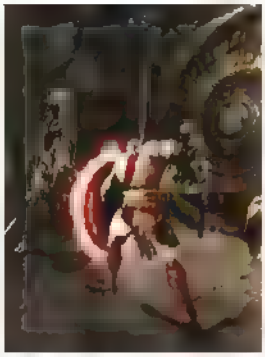
Como todo *God of War* que se preze, *Chains* também começa com uma batalha bem envolvente. Na cidade tomada de Attica, tomada pela guerra, Kratos deve derrotar um monstruoso basilisco, em uma batalha cheia de adrenalina e boas ideias, que faria justiça às duas primeiras aventuras de PS2.

Também é legal ver esta prequela tão bem produzida levando o guerreiro a locações clássicas e míticas, como o Rio Styx, o que é um baita esforço heróico para um portátil. ■

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

Irmãos lutaram ferozmente na excelente sequência para PSP

...se passa entre o primeiro e o segundo título do Playstation



Surpresa, surpresa! Sua primeira luta é contra Scylla. Você vai se divertir muito, muito mesmo.

FORMATO PSP
LANÇAMENTO 2010
Distr. Sony
Desenv. Ready at Dawn

Apesar de ser praticamente irredutível e possuir uma personalidade horrível e monstruosa, seu todo poderoso espartano favorito estrelou jogos incríveis. Sem dúvidas, o segundo trabalho da Ready At Dawn na aventura grega é provavelmente o título mais bonito que já foi lançado para PSP. É claro que Kratos continua sendo o mesmo brutamontes de sempre, mas pelo menos o seu combate oferece vários momentos surpreendentes.

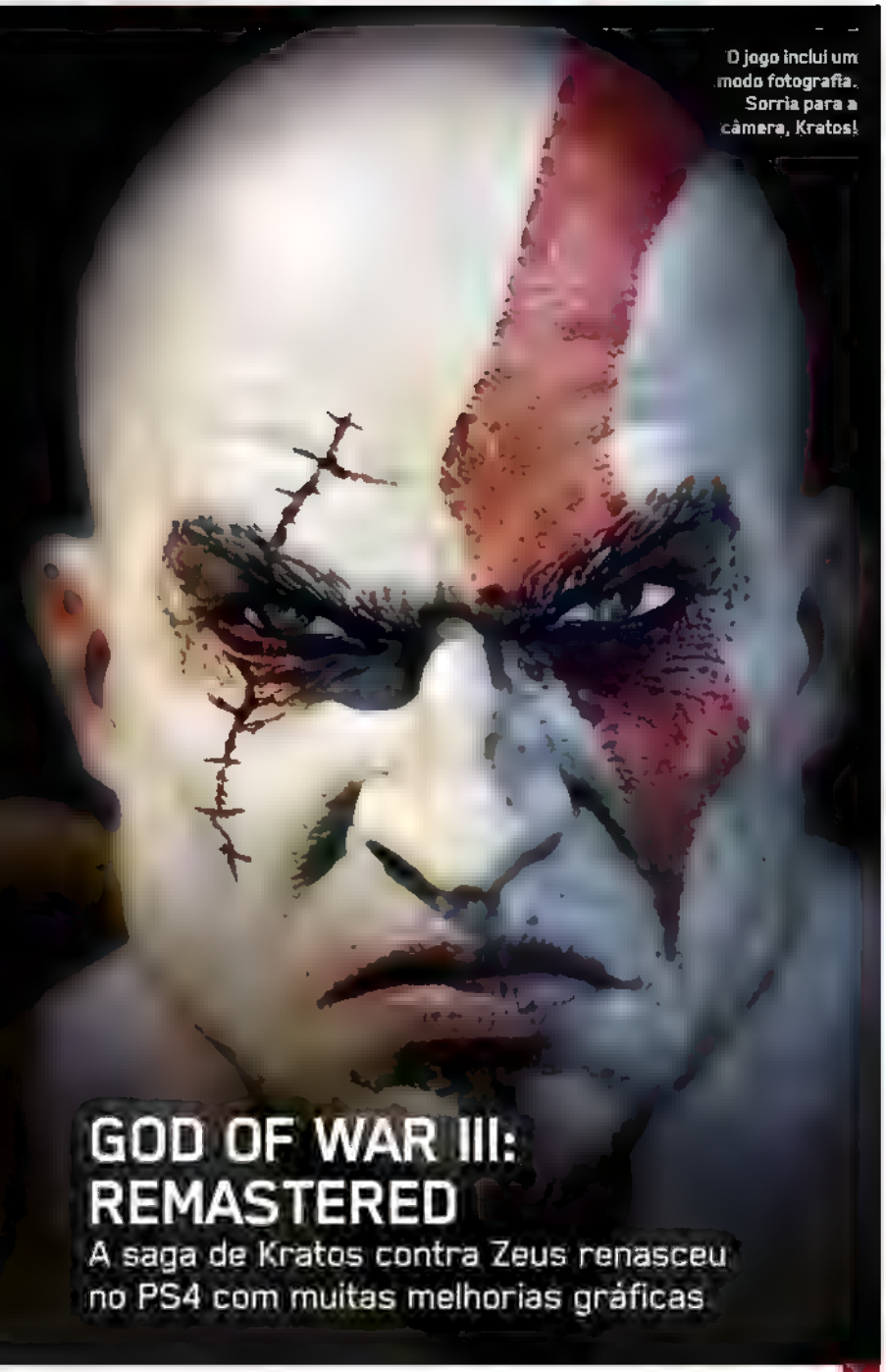
Assim como seu antecessor, *God of War: Ghost of Sparta* tenta dar um novo frescor à história de pano de fundo do furioso soldado, algo que surpreendentemente consegue fazer bem. A série de Kratos nunca terá nada semelhante ao caminho ou a história cuidadosamente criada de *The Last of Us*, mas a obsessão de Deimon, irmão do espartano, mostra mais um pouco dos motivos dos seus rancores contra os olimpos. Deve-se dar crédito extra à Ready At Dawn pelos bem executados flashbacks do garoto Kratos também.

O JOGO TRAZ BESTAS MITOLÓGICAS À VIDA DE UMA FORMA CHEIA DE ADRENALINA E ESTILO

Os chefes também não decepcionam. Uma já esperada incrível abertura mostra Kratos contra Scylla (pense na irmã mais velha e mais brava da Hydra) em uma batalha morta. Esta sempre foi uma das forças essenciais de *God of War*: pegar bestas mitológicas da mitologia grega (neste caso, da Odisséia de Homero) e trazê-las à vida de uma forma cheia de adrenalina e estilo.

Considerando que este seja o sexto lançamento da franquia, *Ghost of Sparta* tem um ar de novidade. Este também é um crédito para a Ready At Dawn por Kratos mostrar sinais súbitos de evolução, um modelo de luta sutilmente reorganizado com novos ataques em solo e com magias, além de animações de morte maiores.

Ghost of Sparta foi remasterizado para PS3 e esse lançamento também está disponível para jogar no PS Now. ■



O jogo inclui um modo fotografia. Sorria para a câmera, Kratos!

GOD OF WAR III: REMASTERED

A saga de Kratos contra Zeus renasceu no PS4 com muitas melhorias gráficas

FORMATO PS4
LANÇAMENTO 2015
Distr. Sony
Desenv. Who esale A.gor thms

Você acha que estaríamos todos de saco cheio de remasterizações em HD a essa hora, mas quando algo é tão bom quanto a terceira aventura de Kratos chegando ao PS4, é difícil ignorar Falando francamente, *God of War III Remastered* cria um abismo titânico de beleza em relação ao jogo original, dando novos ares a um clássico estelar que já completou sete anos de idade.

É um atestado de qualidade as artes origina s desta remasterização estarem tão bon.tas Poucas texturas e modelos de ¡ogos de PS3 tiveram tanta mudança ao serem portados para o PS4, em partes porque já parecem bons demais Em vez, d sso a Who esa e A gorithms se concentrou em passar tudo para a resolução 1080p (em vez de 720p) e aumentar o framerate para 60fps (a versão para PS3 estava travada nos 30fps) Este últ mo upgrade me hora absurdamente o combate e agora os controles parecem ainda melhores durante as batalhas do que a versão oferec.da no PlayStat.on 3

OS CONTROLES PARECEM AINDA MELHORES DURANTE AS BATALHAS

Alem das me horias tecn cas a experiência essenc al de *God of War III* continua a de sempre, mesmo depois de tantos anos Poucos jogos de ação são páreo para o modelo de combate do espartano, quanto mais melhores O encanto persistente de *GOW III* também é importante · mantenha a adrenalina e a atração durará para sempre

O personagem Kratos pode ter envelhecido mal quando comparado a heróis modernos como Aloy de *Horizon Zero Dawn*, mas nao há como negar que sua matança pelo Monte O impo cont nua como um excelente t'tulo de ação É claro que, da próxima vez que v rmos Kratos, o espartano estará mais paterna e mais barbudo, provavelmente com mais personalidade, mas com certeza nao será menos assassino

Essa tragédia grega v olenta e explosiva continua tao divert da quanto antes Que venha a matança nórd ca! ■

REMASTERIZADO VS. ORIGINAL DE PS3

Por que vale a pena jogar esta última edição

A mudança de resolução e de framerate sao obv amente os atrat vos tecnológ cos deste port, mas a Wholesale A.gorithms também incluiu novidades v.sua s O anti-aliasing foi muito melhorado, com novos f ltros MSAA deixando a remasterização com menos serr.lhado Um filtro an sotrópico também fo. incluído, dando ma s clareza às texturas e deixando a mov.mentação mais suave Há também um novo modo de foto. Mesmo que a câmera não seja tao livre, pa.o menos é possível dar zoom no modelo renovado em alta resolucão de Kratos.

Os momentos de matança de Kratos são muito mais detalhados

WRC 7

THE OFFICIAL GAME

O JOGO DE CORRIDA QUE SEPARA OS ADULTOS DAS CRIANÇAS

PS4. XBOX ONE

L

WRC 7 © 2017 published by Bigben Interactive S.A. and developed by Kylotonn Games. All rights reserved. An official product of the FIA World Rally Championship, under license of the WRC Promoter GmbH and the Fédération Internationale de l'Automobile. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. "WRC" and the WRC logo are registered trademarks of the Fédération Internationale de l'Automobile. All rights reserved.

bigben INTERACTIVE KT RACING

MAIS GOD OF WAR

De participações especiais fofas a uma versão refrescante no copo, Kratos está em tudo

PARTICIPAÇÃO EM SHOVEL KNIGHT

Quem é o chefe agora?

FORMATO PS4
LANÇAMENTO 2014
Distr. Yacht Club Games
Desenv. Yacht Club Games

Seja renderizado em 5000 polígonos em *GOW III* ou aparecendo numa versão pixelada cheia de ódio, Kratos é sempre um sujeito difícil. Veja este exemplo: uma fofura espartana em um participação como chefe secreto em *Shovel Knight*. Sobreviva a uma luta em três fases e o careca aparece

GOD OF WAR: O FILME

Ninguém grita 'Corta' para o Kratos!

FORMATO Filme
LANÇAMENTO A ser anunciado
Distr. Sony
Desenv. A ser anunciada

A proposta de um filme de GOW já está em desenvolvimento desde 2005 e não mostra sinais de ser lançado. David Jaffe já disse que o ator Daniel Craig recebeu o roteiro em algum momento. Fato engraçado: um filme chamado *God of War* foi lançado este ano, mas é um filme de ação japonês sobre a dinastia Ming

TEARAWAY SE MISTURA À GOW

De homem durão a homem de papelão

FORMATO PS4
LANÇAMENTO 2015
Distr. Sony
Desenv. Media Molecule

Kratos tem um passado adorável com a produtora Media Molecule. Sua aparência foi recriada em formato de Sackboy desde o primeiro *LittleBigPlanet* (reaparecendo em todos os outros títulos da série) e, em 2015 ele também fez uma participação como DLC em *Tearaway Unfolded*. Olha que fofo

PARTICIPAÇÃO ESPECIAL EM ROBOT CHICKEN

Descubra o seu lado cômico

FORMATO TV
LANÇAMENTO 2012
Distr. Cartoon Network
Desenv. Adult Swim

O odiador de deuses nervosinho apareceu no sketch animado da Adult Swim algumas vezes. Sua mais recente aparição foi essencialmente em um comercial estendido de *All Stars Battle Royale* para Playstation, onde Kratos é zoado pelo Sackboy. Comercial ou não, ainda é legal

KRATOS EM FORMATO SIMPSONS

Uma esquisitice homérica

FORMATO PS3
LANÇAMENTO 2007
Distr. EA
Desenv. EA

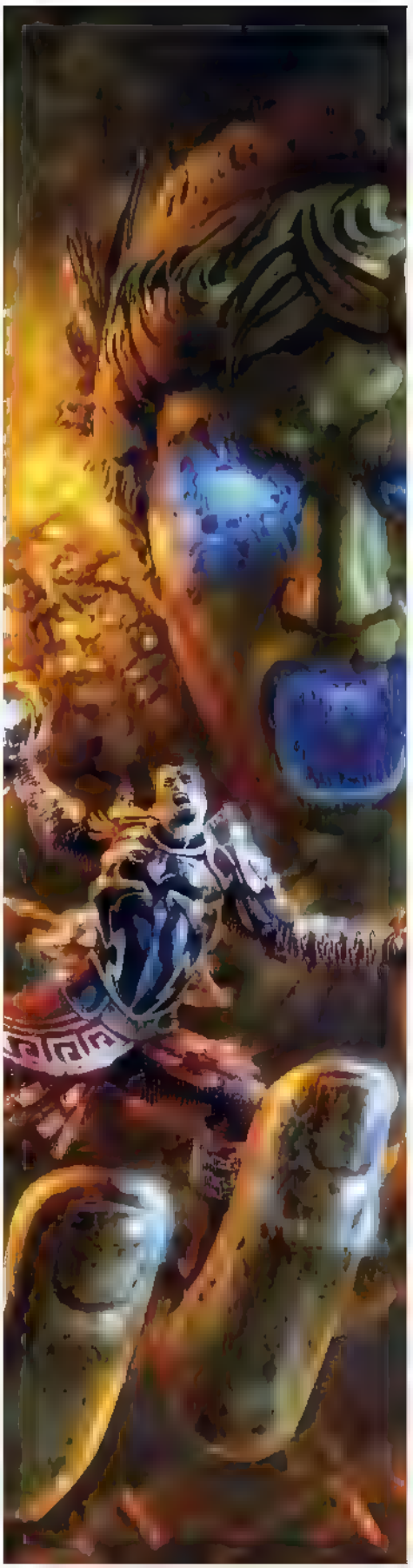
Apesar de ter aparecido rapidamente em um episódio da 23ª temporada do desenho de comédia semanal, a melhor participação de Kratos em Springfield aconteceu em *The Simpsons Game*, em 2007. Este jogo de plataforma ainda traz alguns extras engraçados, como um pôster escrito "God of Wharf" que aparece ao lado de um restaurante de frutos do mar

A "FÚRIA DE SABOR" DE KRATOS

O deus da guerra dos refrigerantes

FORMATO Bebida
LANÇAMENTO 2010
Distr. 7 Eleven

Sim, Kratos foi usado para anunciar a bebida Slurpee, uma espécie de refrigerante em forma de raspadinha gelada. O produto da rede de lojas de conveniência norte-americanas 7 Eleven vendia a "fúria espartana de Kratos", que podem ser consumidas em quatro copos temáticos diferentes de *God of War*. Você é um sucesso, cara



PS4

VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

KNACK II

LANÇAMENTO MUNDIAL
5 DE SETEMBRO DE 2017

© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Knack é uma marca comercial da Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation", logotipo da família "PS", e "PS4 logo" são marcas registradas da Sony Interactive Entertainment Inc. Viva Mais em Estado Play é uma marca comercial da Sony Interactive Entertainment LLC.

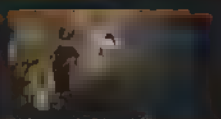
DETONADO

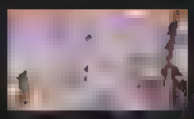
+8 HORAS
Para enfrentar todos os desafios da história e ver a conclusão da história de Senua.

Hellblade
Senua's Sacrifice

SENUA E NINJA THEORY PROCURAM SEU LUGAR AO SOL

POR DOUGLAS FEREIRA





CONSOLE PS4
GÉNERO HACK AND SLASH
PRODUTORA / DISTRIBUIDORA
TECH
ÁUDIO/LEGENDA
INGLÊS/PORTUGUÊS

Senua entra em uma jornada onde nunca se sabe o que é real e o que é ilusão

Não vou dizer que é o melhor, mas sem dúvida dá para classificar *Hellblade* como o jogo que mais tem a cara da Ninja Theory entre todos que o estúdio já fez. Com *Heavenly Sword*, *Enslaved* e *DmC*, sempre pareceu que sua equipe absurdamente talentosa nas partes de arte e ambientação acabava se atrapalhando por ter, digamos, "jogo demais" dentro de sua visão artística. Tecnicamente, os games sempre ficavam um pouco aquém do ápice das produções de alto orçamento porque tinham que ter tudo que essas produções têm. Com *Senua's Sacrifice* o estúdio se libertou da busca de se igualar a produções cariacimas e acertou em cheio no equilíbrio entre um indie e um Triple A.

Tecnicamente, a equipe foi bem inteligente: visual e apresentação de ponta, mas conteúdo bem reduzido – é melhor um jogo ser lembrado por uma característica realmente ótima e outras nem tanto, do que por todas apenas na média. Como todo jogo da Ninja Theory, existem cenários impressionantes – os melhores que o estúdio já criou. As animações [illegible]

O espelho pendurado na cintura da guerreira mostra quantas vezes pode ativar a câmera lenta

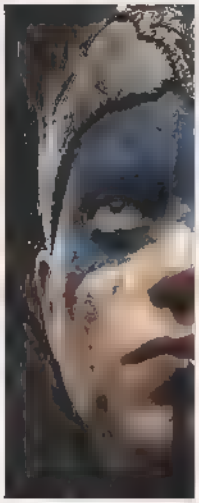
As lutas são duelos com um visual que lembra um pouco *For Honor* e a direção de arte é maravilhosa, com o padrão Ninja Theory

de movimentos, filtros de imagem, cores e todo o resto constroem o mundo desolado e vazio de Senua.

A outra ideia brilhante foi não botar mais areia do que o caminhão aguenta. Já que este não é um jogo AAA, o mundo não precisa ser enorme. É um mundo pequeno (sem dar spoilers, é menor do que você imagina) e extremamente linear com duração de no máximo 8 horas. Sua estrutura lembra bastante a de *The Order: 1886*: câmera colada no personagem, corredores bonitos e impacto visual. A diferença é que, bem, *Hellblade* é um jogo bom e custa metade do preço.

PROBLEMAS DIFERENTES

Não estou dizendo que andar por corredores lineares e resolver o mesmo tipo de quebra-cabeça o jogo inteiro é o que torna *Hellblade* bom — na verdade esse é o maior defeito do jogo. O lado artístico é que realmente fala mais alto. O mundo nórdico e celta de *Hellblade* dá o clima



Hellblade não foi lançado em versão física, então você só vai achar o jogo na PlayStation Store

perfeito para abordar os transtornos e atribulações da protagonista Senua. Ela está em uma jornada para fazer uma barganha com Hela, que comanda o reino dos mortos, e pedir que seu amado volte à vida. Seria uma aventura tradicional se ela não fosse atormentada por uma maldição que faz as trevas a perseguirem para sempre, o que faz com que os Northmen, inimigos vindos direto da escuridão, apareçam do nada o tempo todo para tentar impedi-la.

Para piorar, ela sofre de psicose, transtorno mental que a faz ouvir vozes o tempo todo – vozes que algumas vezes estão ao seu lado, e muitas outras vezes duvidam de tudo que ela faz e a deixam em um estado constante de medo e insegurança. Assim como alguém que sofre com uma doença dessa (e a Ninja Theory até trabalhou junto com médicos e pacientes para representar a sensação correta de ter esse transtorno), ela já aprendeu a conviver com isso e praticamente trata as vozes como se de fato fossem outras pessoas. Este é o grande diferencial da protagonista: ela sofre o tempo todo, seja com visões, com medo do escuro ou com vozes, tudo com uma interpretação convincente.

Essa relação é abordada de um jeito bem envolvente, talvez o melhor uso de narração nos videogames desde *Bastion*. Um simples truque como usar um microfone binaural (o mesmo usado naqueles vídeos de ASMR do YouTube, onde alguém fica falando bem baixinho no ouvido para fazer o ouvinte relaxar) mudou completamente o clima do que seriam só umas vozes estranhas falando o tempo todo. Parece real mesmo e é um artifício extremamente eficiente no intuito de manter o jogador avançando sem parar.

Sinceramente, as vozes e as boas sacadas visuais são o que salvam essa parte mais profunda do jogo. Já se falou muito sobre como *Hellblade* é um jogo muito "importante" por

USE FONES DE OUVIDO Além de serem uma necessidade para sentir de quais direções vem as vozes que Senua ouve, fones de ouvido dão um brilho e potência extra para a bela trilha sonora, que conta com canções tribais poderosas e gritos de guerra.

Hellblade é um jogo coeso e equilibrado de ponta a ponta

lidar com temas de saúde mental pouco explorados nos games, mas fora as vozes, não há nada que entre muito a fundo nos problemas mentais de Senua – o que tem acaba apenas servindo como alegoria para a parte de fantasia da história. Melhoram a história? Sem dúvida. Mas este é um jogo muito mais sobre deixar o passado de lado e aceitar o presente do que sobre lidar com um transtorno mental. Não é um defeito – na verdade, misturar realidade com as visões é uma bela ideia porque é assim que Senua as experiencia, e tratar esse assunto com tanta empatia é algo digno de nota. Só não jogue achando que este é um grande estudo sobre a mente humana.

ALÉM DO JOGO

Então *Hellblade* se resume a um clímax excelente e a jogabilidade sem muito destaque – que tem um combate que segue a mesma linha, com alta dramaticidade e competência, mas não é exatamente brilhante. Mas como eu disse lá no início, ele faz o primeiro quesito de forma tão interessante que tira todo o peso e obrigação de o gameplay ser tão bom quanto a narrativa. Esse formato prova mesmo que a Ninja Theory se dá melhor ao se apoiar em seus pontos fortes e deixar o resto mais de lado.

Mais até que suas grandes aspirações na história, o que me parece ser o verdadeiro legado de *Hellblade* é ser tão coeso com sua proposta de conteúdo, valor e direção criativa. A indústria inteira poder a aprender muito com esse projeto, e espero que apareçam mais iniciativas que tomem esse triunfo da Ninja Theory como inspiração para criar jogos independentes e memoráveis.

8

VEREDITO

Mesmo que tenha repetição de mecânicas em excesso e um combate simples, *Hellblade* surpreende com os belíssimos cenários, uma protagonista com atuação incrível e pela forma quase perfeita como entrega a sua narrativa inteligente.

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM... HELLBLADE

30% Andando. Sim, você anda muito no jogo

Com certo medinho do que vai acontecer na cena seguinte

20% Encontrando uns símbolos estranhos

Vendo símbolos estranhos onde não existem

CENTRAL DE ESTATÍSTICAS

20	30	8	44

É MELHOR DO QUE...?

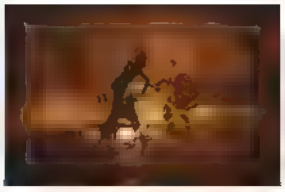
O canto do cisne de Drake continua sendo a melhor combinação de proezas técnicas e roteiro no PS4

Um título ambicioso semelhante com falhas, mas *Hellblade* tem momentos de qualidade genuína.

Quer lutas vikings que exigem estratégia para vencer? Não é em *Hellblade* que vai encontrar

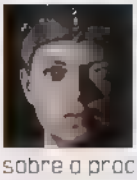
AMOR/ÓDIO

OLHO NO LANCE
Batalhas que, apesar de bastante simples, sempre o mantêm atento o tempo todo



SEMPRE CABE MAIS UM
Chega um momento em que as lutas têm mais de 20 inimigos. Isso cansa um pouco

PARA DEPOIS PESQUISAR



Se você quiser se aprofundar no desenvolvimento de *Hellblade*, visite o canal da Ninja Theory no YouTube. O estúdio colocou mais de 30 especiais ao longo dos últimos dois ou três anos sobre o processo todo de criação. Da escolha dos atores ao pequeno estúdio de captura improvisado até a gravação das vozes com atores de teatro dançando em volta do microfone, é um conteúdo muito legal que está resumido no jogo. A experiência completa no YouTube é bem melhor.

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

NA SUA CARA *Hellblade* não tem menus, mas o jogo mostra quantos colecionáveis você tem no círculo cheio de runas em volta das Lorestones que você aciona. Cada runa branca é uma Lorestone ativada. Os pontos entre algumas mostram as divisões das áreas do jogo. Por isso fizemos as áreas em uma ordem baseada nessas divisões dos colecionáveis.

Aquela ali é a entrada para os domínios de Helheim. Sim, é bastante assustador

A JORNADA

Logo quando você pode se movimentar, a primeira Lorestone (1) está bem na sua frente. Segure R2 por um tempo até começar a ouvir a narração, que significa que a pedra foi ativada.

■ Ao chegar na praia, passe por baixo da ponte e encontre a segunda Lorestone **(2)** antes de subir a escada nas pedras.

■ Na caverna, você chega ao primeiro quebra-cabeça, que apresenta o conceito usado no jogo inteiro. Há um símbolo na porta e você precisa encontrar um padrão no cenário que seja igual mostrado da porta, e então olhar para a forma no cenário segurando R2. Ele vai ficar azul, e a porta vai destravar. Você vai saber se está no lugar certo para enxergar o símbolo porque o cenário vai ficar cheio de pequenos símbolos flutuantes – essa é a dica de que a solução está bem próxima. Nessa caverna volte um pouco até os símbolos começarem a brotar no ar e olhe para a forma que as sombras

Esta é uma Lorestone. O círculo de luz mostra cada Lorestone ativada

fazem sobre as rochas iluminadas pelo Sol para encontrar o símbolo igual ao da porta. Foque nele com R2 para apagar o selo da porta e poder continuar.

■ Após o primeiro puzzle, há uma Lorestone **(3)** logo depois de passar por uma viga de madeira difícil não ver esta. Pouco depois você terá sua primeira luta do jogo. ■ é um ataque mais fraco, ▲ é mais forte, ✖ esquiva, ● dá um chute que quebra defesa do inimigo, L1 corre, R1 defende e R2 ativa um bullet time temporário quando a "pochete" da Senua estiver brilhando totalmente, ideal para momentos com muitos inimigos. Você pode se movimentar livremente, mas sua câmera sempre estará travada em um dos inimigos, mas dá para mudar o foco colocando o analógico direito para os lados.

■ Sua principal técnica é apertar R1 assim que o golpe adversário for acertar para conseguir um parry e deixar o oponente totalmente aberto para seus ataques. De preferência, faça um combo que começa com ■ e depois continua com ▲ nos outros golpes. Quase todos os inimigos podem levar parry em quase qualquer golpe, basta você sacar o momento correto para aparar o ataque.

■ Ao vencer a luta, há uma Lorestone **(4)** nesta sala. Ative a pedra e agora você tem duas portas para escolher – pode ser qualquer uma delas, mas vamos pela da esquerda (a vermelha) primeiro, pois ela é a "correta" a fazer primeiro.

CAMINHO DA ILUSÃO

Logo depois de passar pela porta, siga pela direita e continue até o canto direito para encontrar a primeira Lorestone (5) da área.

■ Continue e observe a porta com o símbolo. Continue pelo outro caminho e passe pelo portão da ilusão para revelar a passagem real na porta, e continue por ela. Mais adiante haverá uma luta com vários inimigos e então você chega a uma parte com uma porta selada. Curiosamente, este é um dos puzzles menos diretos

FORÇA EXTRA Você pode carregar seu ataque com ▲ se segurar o botão por um curto período. A espada fica azul e o próximo ataque tira bastante vida. Isso não é muito útil em lutas contra muito inimigos ao mesmo tempo, porque sempre tem um atacando e isso pode fazer você levar umas porradas, mas tem seu valor e pode ajudar bastante contra os inimigos mais comuns, para morrerem mais rápido.

■ Foque na porta selada para deixar o símbolo na sua tela. O primeiro passo é passar pelos dois troncos ligados por uma cabeça de touro no meio que estão logo à direita da porta. Vamos chamar essas coisas que revelam ilusões ao passar por elas como "portões", na falta de um nome melhor (porque portal dá a ideia de ser levado a outro lugar, o que não é bem o que acontece). Ao passar por esse portão, você abre o caminho no muro oposto e pode subir até ficar de frente para a porta e lá de cima, poder focar as três partes do símbolo e assim destravar a porta.

■ A próxima porta com símbolo tem um quebra-cabeça maior e talvez a Lorestone mais obtusa do jogo inteiro. Depois de focar na porta, volte um pouco e vá para o portão que está próximo à escada quebrada para abrir um caminho no muro. Nosso objetivo é basicamente reformar a construção do fundo da área. Siga pelo caminho e vá seguindo pelo pântano estranho com as aparições do deus da ilusão passando por mais um portão até passar por uma pequena ponte. Passe pelo próximo portão para revelar uma passagem à direita, onde antes havia uma parede. Ao entrar aí, veja que existem duas portas de ferro à sua esquerda. Abra as duas, mas não se preocupe com elas agora. Siga até o final, suba

Abra as portas e reconstrua a fortaleza quebrada para alcançar a Lorestone

a escada de mão e passe pelo portão ilusório. Desça e saia pela porta mais próxima, suba a escada que foi reconstruída e fique no ângulo para formar o símbolo e destravar a porta.

■ Mas antes de ir embora, precisamos pegar a Lorestone **(6)**. Volte para as duas portas (tenha certeza de que estão abertas). Volte mais um pouco para o portão que ficava logo depois da pequena ponte e passe por ele de novo para reverter os muros à frente. Agora você pode entrar pela porta que destravou. Suba a escada que fica à direita e lá em cima você conseguirá alcançar a Lorestone. Agora tudo fica mais simples. Continue pela porta que estava selada.

■ Siga pela direita e enfrente uns inimigos. Seguindo pela passagem atrás da arena você encontra uma Lorestone **(7)**. Continue pelo corredor e vire à direita sempre que puder quando chegar na próxima área até achar a Lorestone **(8)**. Depois de uma cena bem curtinha, procure uma pequena ponte levadiça que você pode abrir e siga pela esquerda de ada ao passar para encontrar um portão ilusório que vai abrir um buracão na parede em frente. Passe pelo buraco e entre pela pequena passagem ao fundo que leva a um lugar onde só há a Lorestone **(9)**. Abra a porta de ferro ao voltar.

■ Volte ao portão ilusório que você usou para encontrar a Lorestone 9 e passe por ele novamente para restaurar a parede. Agora que você abriu a porta de ferro, pode entrar lá dentro de qualquer jeito e subir a escada para poder atravessar. Lá em cima até um portão ilusório que elimina vários símbolos falsos nessa área. Volte para o portão selado. De costas para ele, vá para o caminho da esquerda. Passe por um portão ilusório para reconstruir uma ponte de madeira e siga o caminho até chegar a outro portão ilusório que elimina mais símbolos falsos – e agora dá para alinhar o que sobrou com a porta selada para abri-la.

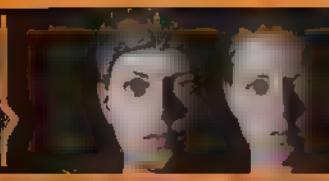
■ A última porta selada dessa área vem logo depois. Foque nela e depois passe pelo portão ilusório que fica à esquerda. Ele faz brotar um galho na árvore para você atravessar ao outro lado. Desça e passe pela árvore. Do outro lado, passe por outro portão, cruze a viga de madeira e crie a ponte no final. Volte ao portão que acabou de cruzar e desfaça o feitiço, prosseguindo pela ponte que acabou de criar para poder subir em outro galho da árvore – e alinhe o símbolo com a porta. Sua recompensa é enfrentar um chefe.

CHEFE: VALVRAN

■ O deus da ilusão não é tão complicado se você estiver com seus parries em dia. Absolutamente todos os ataques dele podem ser refletidos. O que você precisa tomar cuidado mesmo é o que ele vem como um torpedo na sua direção. Na dúvida apenas defenda, mas dar um parry é ótimo porque o chefe fica caído no chão totalmente indefeso por um breve período. Muitas vezes ele costuma jogar uma das facas na sua direção logo antes de dar esse rasante.

Você pode escolher qualquer uma das duas portas, mas vá pela esquerda

Dê a volta na árvore e suba para conseguir alinhar o símbolo



TALENTO NATO Você sabe que a atriz que interpreta Senua, na verdade nem é uma atriz? Melina Juergens é a produtora e editora de vídeo da Ninja Theory, e como o estúdio não é muito grande, sempre tinha que se envolver

dê um parry na faca também para rebatê-la ou então esquive

■ Depois de perder bastante vida Valvran vai usar uma técnica que todos os chefes usam se misturar com a escuridão. É mais difícil de prever o chefe e você tira muito pouco dano dele assim. A solução para o problema é apertar R2 (só funciona quando sua pochete está cheia de luz, e parries e golpes acertados aumentam essa luz aos poucos). Como o inimigo ficar extremamente lento e sem defesa, ele tem que voltar à luz para ficar neste estado, então você anula a técnica dele. Valvran também pode fugir embora e chamar inimigos comuns para lutarem por um tempo – você vai ter que matar todos para que o chefe volte. Perto do fim ele vai se esconder nas sombras novamente. Aperte R2 para focar quando aparecer.

CAMINHO DO FOGO

Depois de voltar até a porta principal e enfrentar a luta com mais inimigos até agora – que apresenta os inimigos com porrete e escudo (dê um chute neles para tirar o escudo da frente e poder fazer um combo normalmente) –, passe pela porta da direita para começar o outro caminho, o do fogo. Daqui para frente praticamente todos os puzzles serão como aquele primeiro, de encontrar um padrão semelhante ao símbolo da porta no ambiente.

Essa área tem muitas caças por símbolos no cenário

■ Já comece pegando o caminho da direita pela água para encontrar a Lorestone **(10)** adiante. Continue até chegar à primeira porta selada, com dois símbolos. De costas para a porta siga pela esquerda e suba até o final para encontrar dois postes que formam o primeiro símbolo

■ Desça e continue em frente até a área com os símbolos flutuantes. Você precisa alinhar o segundo Y de madeira da esquerda para a direita com um pequeno poste de madeira vertical para criar o símbolo. Destrave a porta, vença uma batalha e fuja do fogo pela porta depois de investigar a lápide. Ao chegar na ponte, vire à esquerda duas vezes para encontrar uma Lorestone **(11)**. Continue e, ao virar de costas para a porta que precisa ser queimada, vá para o canto direito da área aberta para encontrar outra Lorestone **(12)**

■ Depois de escapar do segundo fogo, há duas casas e a Lorestone **(13)** está na casa da direita. Nessa mesma área você tem que abrir uma porta de símbolos para poder chegar ao outro que quebra a outra porta. Entre na casa, suba as escadas, passe pelo telhado para a outra e, lá de cima, olhe para o R feito com rastro de fogo no chão, à direita. Desça, fique no meio das árvores e encontre os galhos que formam um X entre dois troncos

■ Após passar pelo terceiro fogo, chegamos a uma passarela com uma pequena ponte à esquerda e outra saída em frente. Entre pela esquerda primeiro e vá para a saída esquerda da outra casa para encontrar a última Lorestone **(14)** dessa parte. Há outra porta com três símbolos agora.

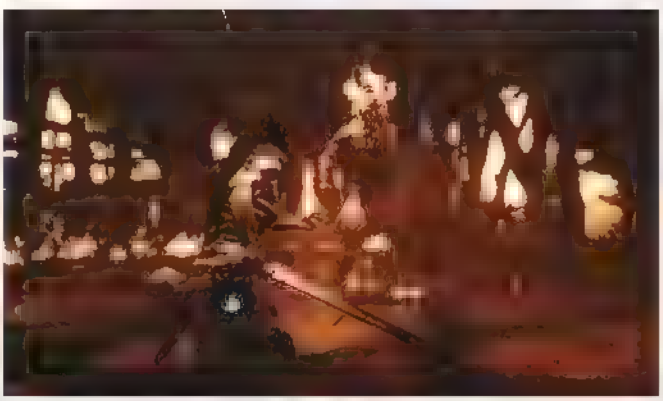
■ O primeiro está atrás da casa à sua esquerda (de costas para a porta) – é um buraco na parede em forma de cruz. O "P" está próximo ao início da ponte que liga as duas estruturas, é só alinhar a óbvia parte de cima com um poste. Para terceiro símbolo, suba a torre alta de vigilância. No final da plataforma alta há um pequeno e fino poste de madeira. Olhe para viga que sai em diagonal do telhado da casa em frente, um pouco à direita. Alinhe as duas coisas para criar o símbolo. Ao sair pela porta e fugir do último fogo, é hora de enfrentar outro chefe

CHEFE: SURTR

■ Essa é sua luta mais complicada até aqui, basicamente porque é talvez a única do jogo inteiro onde refletir ataques não é uma opção. Em vez disso, você vai ter que ser bom de esquiva, de preferência, ou então apenas defender e lidar com pressão constante do chefe

■ Surtr é grande e forte, mas pelo menos seus ataques não são muito rápidos, então basta você esquivar para os lados em vez de dar parry. Algo especialmente importante é ficar atento ao momento em que ele se ajoelha e começa a carregar poder na espada. Corra até ele e ataque o máximo que puder até quebrar esse golpe dele, que tem boas chances de destruir Senua. Use seu R2 para causar dano enquanto ele estiver pegando fogo, que é o equivalente de Surtr a esconder nas sombras. Caso você não tenha o poder carregado,

Valvran oferece um dos melhores duelos do jogo



Surtr não pode levar parry, então o jeito é esquivar

com tarefas como filmar as audições de elenco ou ajudar a calibrar a tecnologia de captura de movimentos. O diretor Tammam Antoniades percebeu o potencial dela e decidiu que, se ela fosse bem dirigida, poderia cumprir bem o papel. E foi exatamente o que aconteceu.

SURTR É UM CHEFE GRANDE, FORTE E NÃO ACEITA PARRY, MAS SEUS ATAQUES SÃO MAIS LENTOS

concentre-se em desviar quando ele estiver em chamas. Lembre-se que, se ele te acertar forte e Senua cair, você deve apertar ✖ rapidamente para se levantar antes que o inimigo dê o golpe fatal (isso vale para qualquer luta). Se você for rápido o bastante dificilmente vai morrer.

Esse inimigo é o mais forte, mas você pode dar parries normalmente

A FORTALEZA

Depois de vencer, volte para a área das portas dos dois caminhos, e a terceira, que estava trancada, agora deixará você prosseguir. Cruze a ponte para enfrentar um inimigo novo., que apesar de enorme e muito forte também pode ser humilhado com parries – mas tenha cuidado para desviar quando ele corre.

■ Há uma porta com símbolos para destravarmos. Na entrada ao lado direito dela está a Lorestone **(15)**. Continue até o barco e olhe para a escada quebrada na fortaleza de modo que ela se reconstrua quando você focar com o R2. Vá até ela e suba. Lá em cima você consegue ver dois dos três símbolos necessários, ambos usando a estrutura vermelha pendurada de ângulos diferentes (um no primeiro andar e outro no segundo). Se você andar até o fim do primeiro andar e descer uma escada, vai dar de cara com a Lorestone **(16)** e abrir uma porta de atalho. O símbolo que sobra é o em formato de X, que pode ser visto do chão olhando para o objeto vermelho. Certifique-se que ativou as duas Lorestones dali e só então abra a porta selada.

A PRAIA

Relaxe, pois nessa parte não há nenhum quebra-cabeça, embora existam seis Lorestones. Avance até chegar à área com uma ponte alta quebrada e uma porta selada lá em cima. Antes de subir para lá, encontra a primeira Lorestone (17) ao seu lado esquerdo, basicamente na água da praia.

■ Agora suba a escadaria até a porta, mas pare no meio dela para ativar outra Lorestone **(18)** bem óbvia na sua frente, quase embaixo da ponte.

■ Siga por baixo da ponte mesmo e desça a escada do outro lado. Continue em frente e veja outra Lorestone **(19)** à esquerda, na beira da praia. Continue seguindo pelos navios quebrados até passar por um caminho estreito e poder virar a direita para ver o que tem atrás de um escombro de barco. A Lorestone **(20)** está lá.

■ Depois de uma cena perto da grande árvore, siga pela esquerda e avance até ver a Lorestone **(21)** na praia. Um pouco mais à frente há outra Lorestone **(22)** também na beira da praia, junto de umas pedras. Suba até a parte de trás da árvore e puxe a espada.

DESAFIOS

■ Agora temos que passar por quatro desafios para sermos merecedores da espada. Eles podem ser feitos em qualquer ordem, mas faremos na ordem que combina com a divisão de Lorestones no jogo. Então, de

O negócio vermelho pendurado da fortaleza serve para os três símbolos

Os quatro desafios ficam na praia em volta dessa grande árvore

MEXA-SE Não se limite a apenas atacar parado no lugar. Golpes usados com L1 podem ser úteis. O botão serve basicamente para correr, e com isso você dá ataques de acordo, como um pequeno pulo seguido de

onde você começa, vire-se para a direita e veja o totem azul brilhante ao fundo. Vá investigar

O LABIRINTO

■ Dentro do desafio, vire para a esquerda e caminhe até o final para encontrar a Lorestone **(23)**

■ Entre no labirinto. É escuro, mas dá para se orientar com sua tocha. Preste atenção no caminho de ida para facilitar. A partir do início, siga agarrado à parede esquerda até o fim, até chegar a uma salinha com uma Lorestone **(24)** ao fundo no escuro (pode ser difícil de enxergar sem se aproximar). Saia pela sala anterior, siga em frente, vire à esquerda e depois esquerda de novo para chegar a uma bifurcação com uma Lorestone **(25)** no centro em uma sala com um pouco de luminosidade. De frente para ela, siga pela direita. Depois vire para direita, direita, esquerda, direita. Isso vai levar a uma pequena saída com outra Lorestone **(26)**

■ Volte para a Lorestone 25. Fique de frente para ela e siga pela direita novamente, depois vire à esquerda dessa vez. Agora vire à direita nas próximas três curvas para chegar a uma saída com um buraco na parede. Passe por ele e siga pelo túnel, e vire à direita quando puder. Entre pela porta com uma luz vermelha para escapar do labirinto. Devolta ao centro da árvore, vá para o totem que está à sua esquerda

Use as máscaras para mudar a dimensão e caminhos nos desafios da torre

A TORRE

■ Essa área traz uma mecânica adicional ao jogo. Logo no começo da fase você precisa abrir uma pequena porta à direita e olhar através de uma grande máscara para mudar o mundo do presente (tom azul) para o passado (tom amarelo), e com isso alterar algumas partes do cenário. Depois de mudar o lugar para o dia, basta avançar e encontrar a primeira Lorestone da área **(27)** ao lado da porta selada

■ Fique na porta para gravar o símbolo. Siga em frente e vire à direita e use a máscara para voltar ao presente e abrir passagem pelo portão que estava trancado. Use a máscara depois dele para voltar ao passado e entre na torre. A Lorestone **(28)** está à sua direita, ao lado da mesa

■ Suba na plataforma atrás da Lorestone e olhe à direita da porta trancada para ver os raios de sol formarem o símbolo com as caixas. Saia da torre, volte para o presente e abra a porta. Alinhe sua visão e segure R2 para reconstruir a escada quebrada. A Lorestone **(29)** está à sua frente, ao lado da escada. É assim que subir para o próximo andar. A Lorestone **(30)** também estará em frente. Fique na porta para gravar os símbolos. Não use a máscara neste andar. Em vez disso, suba as escadas para o segundo andar, abaixe a ponte à sua direita e use a máscara que está lá. Continue seu caminho por esse andar e encontre a Lorestone **(31)** ao fundo

■ Abra as duas portas, uma de cada lado da Lorestone. Volte e use a máscara ainda neste andar para voltar ao presente. Use as duas portas que você abriu para conseguir chegar ao outro lado do andar, mas antes de passar pela segunda porta não se esqueça de olhar para as cordas na ponte que formam a figura do símbolo que parece um M. Abaixe a ponte no final.

Não esqueça de pegar todas as Lorestones antes de sair do labirinto

Fique calmo na hora de fugir do fogo vivo e vai ficar tudo bem

ataque com a ponta da espada, ou então uma voadora bem dada que atordoa ainda mais os inimigos com escudo. e acontece mais rápido que o ataque deles, evitando um contra-ataque. Sempre tenha todas as opções em mente.

do caminho deste andar para ter acesso à máscara. Use a e, no passado passe pe a ponte que você acabou de criar A Lorestone **(32)** está na sacada à esquerda

■ Do outro lado da sacada está o segundo símbolo da porta, na parede de madeira. Agora desça para o andar da porta selada o he ao lado da escada e encontre o ângulo para formar o símbolo da seta para cima e destravar a porta. Ao voltar para a praia, vá até o totem à direita do que você acabou de terminar e fique de frente para e e

O PÂNTANO

■ Nesta área temos o breve retorno dos portoes ilusórios Felizmente é uma área bem curta

■ S ga em frente para chegar a area com duas torres de v gilânc a l gadas por uma pequena ponte Há um portao ilusório ao fundo Passe por ele de frente para as torres para abrir um caminho pela direita que leva a outro portao. Mas antes de passar por e e ative a Lorestone **(33)** que fica logo depo s

■ Vire de costas para a Lorestone e passe pelo portao ilusorio em frente para abrir uma passagem. Vo te para o outro portão ilusório e passe por ele novamente o hando para as torres para fazer uma escada reaparecer, e use a passagem que você acabou de abrir para

A luta em Helheim é longa e tumultuada Gerencie bem os seus inimigos

conseguir chegar à escada. Fique no meio da ponte entre as duas torres e foque na ponte á de ba xo para reconstru a

■ Desça, passe pela nova ponte e entre na casa Ative outra Lorestone **(34)** a direita Tenha certeza de ter ativado a Lorestone antes de focar na porta se ada à esquerda, ou você ter a que jogar o jogo todo de novo até essa parte para o troféu

■ Tudo va começar a pegar fogo e a casa va virar um lab rinto Você tem que encontrar e focar nos três símbo os enquanto foge do fogo. Felizmente uma luz vai guiar seu caminho e os s mbolos tambem br lham muito intensamente por isso nao vai ser muito compl cado E es aparecem em ordem, entao contanto que você seja rápido para nao ser comido pelo fogo, vai escanear os três e seguir até a porta e sa r desse desafio. Vá para o ú timo dos quatro totens na pra a.

A CEGUEIRA

■ Nao há Lorestones neste cap tu o e tambem não há nenhum quebra cabeça. Basicamente você va prec sar se guiar pe o som do ambiente e pelas si huetas de inimigos em meio à escur dão até o final. Depois de sair do desafio, volte para a árvore e arranque a espada do centro para f na mente entrar em Helheim.

HELHEIM

Essa fase começa com uma série de lutas longas com muitos inimigos. É importante defletir o máximo de golpes possíveis e administrar bem os oponentes. Tente matar primeiro ou afastar os mais fortes e deixar em grupo apenas os inimigos mais simples. Os inimigos com escudo são especialmente irritantes – sempre tente deixá-los isolados.

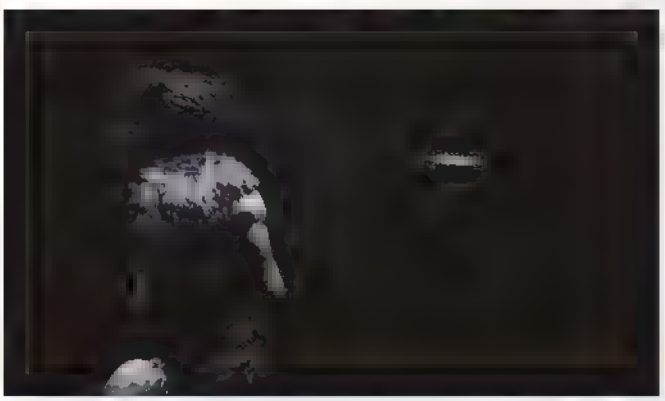
O mais importante é evitar que eles o cerquem. Dê um jeito de nunca deixar algum inimigo ficar nas suas costas e assim você terá um controle muito maior da situação. E lembre-se de apertar ✖ o mais rápido que puder ao cair para evitar a morte.

■ Depois das utas você estará de vo ta na praia Vá para aquela porta que ficava trancada e agora e a vai abrir Logo de cara há uma Lorestone **(35)** na base da escada Depois de uma parte no escuro, você pega uma tocha Foque na porta para gravar os três símbo os e vamos procurar De costas para a porta, entre na passagem à esquerda e suba a escada S ga até a sala depois do túnel, i umine as tochas e veja a sombra que forma o símbolo parecido com P em c ma de um escudo Saia pe o portao ao lado

■ Volte para a porta selada. De costas para ela, entre na segunda passagem à d reita. Desça uma escada e enfrentar um inimigo Pegue sua tocha e acenda todas as tochas da sala Agora suba na parte e evada da sala e veja o símbolo fe to com sangue no chao i uminado pelas tochas

■ Volte para a porta selada novamente Entre de novo pe a primeira passagem à esquerda mas desça a escada em vez de subir Você va ter que passar por baixo d'água por um instante e sua tocha vai apagar Corra até o ponto i uminado da caverna. Vá

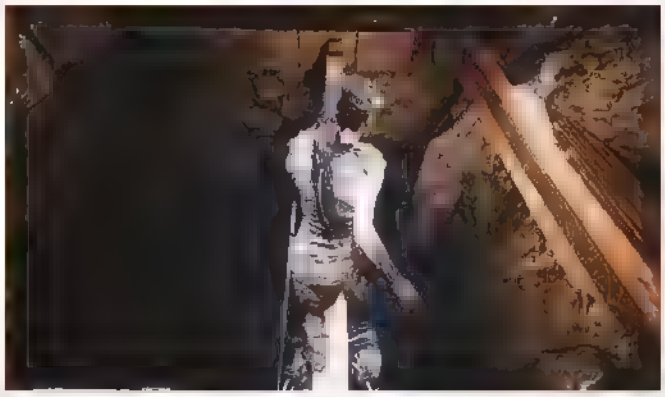
O teste de cegueira não é tão cego assim se houver objetos por perto



Volte à parte escura com sua tocha para achar uma Lorestone facilmente

COMPRE DIRETO NA EDITORA EUROPA. O FRETE DO EXEMPLAR É GRÁTIS

TRAPAÇA Se mesmo com o nosso guia você tiver dificuldade para encontrar algum símbolo, saiba mais menos corretos. Basicamente, você só precisa encontrar o lugar com os pequenos símbolos voando pela tela, que



Os últimos obstáculos são mais diretos que nas outras partes do jogo

Dê um foco no lado certo da ponte para que ela se reconstrua

de ponto a ponto até pegar outra tocha. Em vez de subir a escada, retorne à parte escura

■ Logo depois de passar pela madeira sobre a água, vire à esquerda e procure uma Lorestone **(36)** ali escondida no escuro. Agora vá para o meio da área e passe pelo arco de madeira, e acenda uma tocha no caminho lá dentro. Ela fica em uma pequena poça, e nessa poça está o símbolo final para abrir a porta, completado com o reflexo na água. Volte para a escada que você ignorou e suba, mas antes de abrir o portão no final dela, vá pela esquerda e suba para encontrar outra Lorestone **(37)**. Passe pela porta que estava selada

■ A outra sala com porta selada só precisa de um símbolo (que parece um R). Acenda a pira à direita e volte para a sala anterior a essa para ver o R iluminado acima. Depois dessa sala a uma cachoeira vai apagar sua tocha e você vai acender outra. Pouco depois, quando passar por uma pequena viga de madeira, vire à direita para encontrar outra Lorestone **(38)**

■ Na próxima sala com a porta de um símbolo (tipo um M), há uma Lorestone **(39)** ao lado esquerdo da porta. Para achar o símbolo, ilumine a pira próxima à cachoeira. Depois, entre pela passagem que fica à direita na sala (se você está de frente para a cachoeira). Essa passagem dá a volta e leva para o outro lado da cachoeira sem apagar a tocha. Há uma pira no caminho que precisa ser acesa, e acenda a outra pira ao lado da cachoeira também. Com as três acesas, saia pela cachoeira e veja o símbolo formado no escudo no alto da parede. Ilumine sua tocha e continue pela porta selada. No próximo corredor há uma Lorestone **(40)** bem no seu caminho, antes do buraco

CHEFE: FENRIR

■ No buraco está Fenrir, o bicho que comanda o escuro. Ele não é muito diferente de um inimigo comum em seus ataques, mas faz bastante uso da escuridão, por isso é bom você acertar bastante parries e ataques para ter sua energia do R2 sempre pronta. A parte mais complicada é quando ele some totalmente. Fique atento ao som, que é a única indicação de onde e se está vindo. Receba-o com um parry e arrebente ele sem dó.

HELHEIM PARTE 2

Esta é a última parte do jogo. A sala é um grande quebra-cabeça e as quatro últimas Lorestones estão aqui. Sua missão é reconstruir a ponte que leva a Hela.

■ Comece subindo a escada à esquerda. Continue pela direita até chegar a uma escada espiral com a primeira Lorestone **(41)** da área na base. Suba a escada espiral até o fim e siga até a beirada com visão para a ponte. Foque com R2 na ponte para consertar parte dela.

■ Desça de volta pela escada espiral e vire à direita para ir de encontro à ponte que você está reconstruindo. Fique de frente para a ponte e vire para trás para encontrar uma Lorestone **(42)** ao seu lado. Siga pelo lado direito da ponte e suba toda a escadaria até ficar em uma sacada de frente para a ponte. Foque com R2 para reconstruir o segundo pedaço

Fenrir é um chefe grande, porém com ataques simples e mais fáceis de evitar

indicam que o objetivo está perto, e começar a passar seu símbolo focado por toda parte. O jogo ajusta seu foco automaticamente se você apenas encostar uma parte do símbolo no cenário correto, então é só girar sua câmera até esbarrar na solução.

■ Agora vá para própria ponte, até onde conseguir. Vire 180° e veja que há outra "ilusão" que não tem a ver com a ponte à sua esquerda. Acinhe esses "cacos de vidro" com a parede lá em cima para abrir uma passagem em uma parede. Entre pela passagem criada e vire à direita para encontrar uma Lorestone **(43)** atrás de uma cerca.

■ Continue o caminho por uma segunda escada em espiral. Suba até o topo dela para encontrar a última Lorestone **(44)** do jogo e ganhar o troféu. Entre pela passagem na escada, vença os inimigos e ao final do caminho foque na ponte para completar o que faltava. Agora vá para a ponte e enfrente uma longa batalha sem morrer. Se tiver ativado as 44 Lorestones, rola uma pequena cena extra com Druth ao chegar à passagem de luz.

CHEFE: HELA

■ Você não enfrenta Hela diretamente; são três grandes lutas contra inúmeros inimigos. A primeira não é muito diferente do que aconteceu na ponte logo antes. Na segunda, você terá que enfrentar clones dos três chefes anteriores ao mesmo tempo – na verdade a luta tem os três, mas só dois lutam ao mesmo tempo, com um deles se transformando em outro de tempos em tempos. Sua prioridade é o Surtr, já que ele é o chato que não pode levar parry, enquanto os outros podem ser gerenciados com um pouco mais de tranquilidade com um parry bem posicionado ao apertar R1 no tempo certo mesmo se estiverem nas suas costas.

A luta final é um longo desafio contra todos os inimigos do jogo

■ Você alcança Hela, e uma multidão de inimigos começa a aparecer de todos os lados, o que parece bem injusto. Lute pelo tempo que conseguir, mas para terminar o jogo, você precisa... perder. Sim, é isso mesmo. Quando você virar a cena final vai entender melhor, mas essa é uma luta que você não conseguirá ganhar. Depois de assistir o vídeo do final, o troféu de ouro final e a platina deste belo jogo vão aparecer em sua lista de troféus.

PREÇOS MELHORES QUE OS NOSSOS VOCÊ SÓ ENCONTRARÁ EM OUTRA GALÁXIA!
WWW.GAMESMIX.COM.BR
VENHA CONHECER NOSSA BASE OPERACIONAL
RUA PEREIRA ESTEFANO, 114 - SALA 804 SAÚDE/SP
JOGOS E PRODUTOS COM FRETE GRÁTIS
- Playstation 4
- Playstation 3
- Consoles Diversos
- Acessórios Diversos
- Suporte Técnico
- Jogos e Lançamentos
LIGUE
11 3223-6862
GAMES MIX

GOTTA GO FAST!

JUSTIN TOWELL

SONIC MANIA

Valeu a pena esperar 23 anos

De maníacos para maníacos. Foi isso que Takashi Iizuka, do Sonic Team, disse quando viu a proposta de Christian Whitehead para este jogo, o que deu origem ao nome e resumiu perfeitamente sua essência. Esta é a encarnação do fandom de Sonic. E por mais impossível que pudesse ser, finalmente temos o jogo do Sonic que queríamos desde 1994, quando jogamos *Sonic & Knuckles*.

Veja bem, é preciso ser um fã muito devoto do Sonic para apreciar cada detalhe e referências que foram colocadas aí. A batalha de *Sonic Spinball*, os sons de Game Gear em momentos específicos, a resolução dos logos antes do jogo começar... é tudo perfeitamente executado e maravilhoso de descobrir. Há até um efeito 3D nas fases especiais, porque *Sonic Mania* foi desenvolvido como se fosse rodar em um Sega Saturn, o que o torna o mais próximo possível daquele Sonic 2D que todos esperavam depois do Mega Drive, mas que nunca foi lançado.

Do ponto de vista de alguém que não tem apreço pelos jogos antigos, esse fan service não vai significar muito, mas vem com um ótimo efeito colateral: todas as características que fizeram de *Sonic* um fenômeno global estão presentes, e ele está em sua melhor forma, após décadas de jogos medianos e títulos completamente catastróficos.

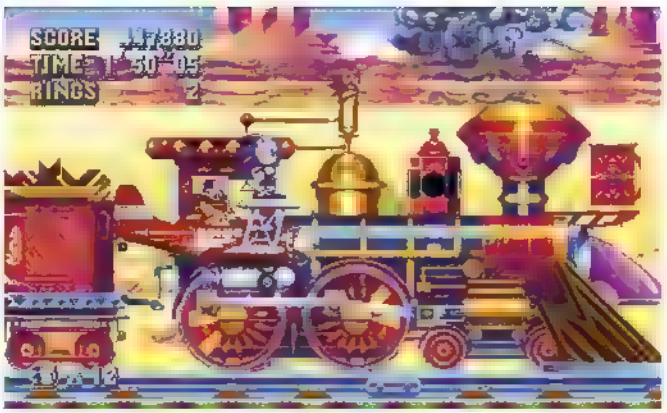
A ação é fluida, veloz, vibrante e empolgante. O ouriço não emite uma única palavra e exala personalidade apenas com suas animações, fiéis às antigas e melhoradas com novos efeitos.

O design das fases é intrincado e ao mesmo tempo direto, graças ao perfeito entendimento de como a física do Sonic deve funcionar e o que a torna divertida. O novo "drop dash" (agora dá para carregar seu spin dash enquanto ainda estiver no ar) não quebra o jogo – na verdade, ele dá a impressão de que deveria estar desde sempre nas habilidades do Sonic, um movimento próprio que rivaliza com o voo do Tails e a escalada do Knuckles. O resultado de tudo isso são de quatro a seis horas de ação muito criativa na sua primeira vez jogando, embora essa estimativa possa ser alterada consideravelmente dependendo da frequência com que você vista as fases bônus.

O melhor evento especial é a sequência de sete fases de UFO Chase. Elas são bem difíceis de vencer e misturam ideias e visuais antigos com uma jogabilidade no estilo de *Sonic R* no Sega Saturn. Em contrapartida, as fases das bolinhas azuis do *Sonic 3* são totalmente desnecessárias. São 24 dessas fases, com medalhas de ouro e prata, alta dificuldade e vários extras que só são destravados ao vencê-las. Quem gosta de fazer tudo em jogos vai odiar isso. E como elas são muito fáceis de errar e há bastamente um checkpoint novo para entrar em uma fase dessas a cada 60 segundos, às vezes *Sonic Mania* fica parecendo *Bolinha Azul Mania*. Você não precisa entrar nessas fases bônus, mas esse não é o ponto. Um novo tipo de bônus seria muito melhor, especialmente porque essa equipe de produção obviamente sabe como trazer novas ideias que se encaixam perfeitamente em um *Sonic*

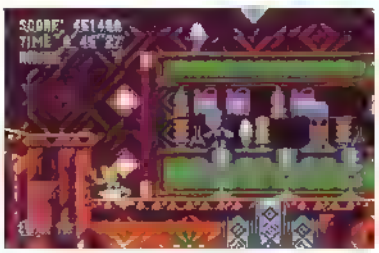
FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO PLATAFORMA
PRODUTORA SEGA
DISTRIBUIDORA SEGA
TEXTO INGLÊS



Acima As fases novas, como Studiopolis, são algumas das melhores já feitas em Sonic

Direita O modo para dois jogadores é achatado como em *Sonic 2*



Acima O Tornado, aviãozinho do Sonic, está de volta e nós amamos isso

SENHOR DOS ANÉIS

Embora existam muitos chefes novos, zonas inéditas e novos movimentos, ainda existe um pouco mais de coisa velha do que deveria ter neste jogo, comparado com as novidades. Fases clássicas como Green Hill, Chemical Plant e outras são revisitadas e replicam boa parte do layout antigo, embora tenham alguns segredos novos aqui e ali. Não há problema nisso... é uma grande mistura das nossas melhores lembranças dos anos 90 com novidades inesperadas. Só que quando as fases novas como Studiopolis, são algumas das melhores que já existiram em um Sonic, fica difícil não querer um pouco mais delas.

No geral, apenas as fases das bolas azuis são um erro de fato. Esta seria única crítica de um novo jogo do Sonic é algo que não acontece desde 1994. E, assim como nos jogos antigos do Mega Drive, são os pequenos detalhes que fazem a gente amar o jogo. As dezenas de pequenas coisas que fazem você sorrir como uma criança que ganhou um jogo novo no Natal. Os cenários, o timbre da música, as fases de chefe geniais... *Sonic Mania* reencontra o que se perdeu dos jogos do Sonic há muito tempo: uma sensação de felicidade, de descoberta, uma certa magia. Com isso temos um dos jogos de plataforma mais bem feitos e agradáveis dos últimos tempos, que merece uma sequência.

VEREDITO

A proporção de ideias velhas e novas é mais cautelosa do que deveria e as fases das bolas azuis são irritantes, mas este jogo é tudo que os fãs sempre quiseram. É o melhor jogo do Sonic.

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM... SONIC MANIA

10% Pensando em como a Sonic Team não foi capaz de fazer isso antes

Ponderando se Christian Whitehead é o maior fã do Sonic

20% Vendo o Blast Processing da nova geração

Apontando detalhes e aparições especiais para todo mundo

Xingando seus dedos estúpidos por falharem em outra fase de bônus

SEGUNDA OPINIÃO

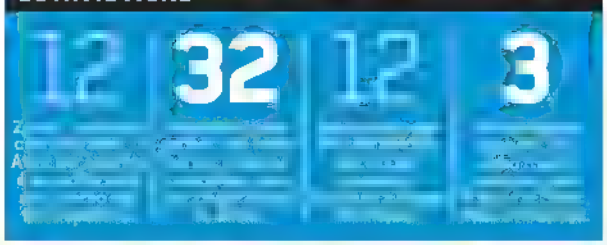
Se esse jogo tivesse dado errado provavelmente haveria revolta nas ruas. Os fãs de *Sonic* sofreram demais ao longo dos anos, mas *Sonic Mania* é uma carta de amor aos devotos: o visual, o som, a jogabilidade... Rola uma decepção por não haver tanto conteúdo novo, mas Whitehead e sua equipe alcançaram o padrão máximo do *Sonic* clássico, e deve haver pelo menos uma chance de uma sequência acontecer. **Ian Dean**

AME/[illegible]

BOLA CHEIA
O modo Time Attack é tudo que sempre quisemos. O tempo é contado em milésimos de segundo e ▲ serve para reiniciar a fase

BOLA MURCHA
As fases [illegible] Elas são [illegible] Pegue a [illegible] azuis [illegible]

ESTATÍSTICAS



É MELHOR DO QUE...?

Ambos são jogos com o espírito de antigamente, mas *Sonic Mania* é mais equilibrado no geral

Rayman é um jogo de plataforma maior e criado impecavelmente. Jogue ambos

Outro jogo com jeito retrô, mas este nos fez lembrar por quê os jogos abandonaram essa fórmula

É muito gostoso causar caos em Seul, mas não tem muito mais para fazer nessa cidade de mundo aberto

ABERTO, MAS VAZIO

GILSOMAR LIVRAMENTO

6

AGENTS OF MAYHEM

Aquela velha piada que já não é tão boa

Depois de títulos como *The Witcher III*, *GTA V*, *Watch Dogs 2* e *Legend of Zelda: Breath of the Wild*, as produtoras têm um desafio maior para criar jogos de mundo aberto que sejam mais interessantes e imersivos. Mesmo sequências já consagradas precisam se renovar para oferecer algo atraente para os fãs ou ter alguma relevância para novos jogadores. *Agents of Mayhem* tropeça nesses pontos ao dar o primeiro passo como spin-off de *Saints Row*. Ele traz aquele ar familiar, divide mecânicas de jogo e brinca com a temática de agentes combatendo uma organização do mal, mas sem aquele humor agressivo da série irmã.

A primeira hora de jogo consegue manter aquele sorriso de satisfação ao entregar ação caótica e libertadora. Você faz parte da MAYHEM, uma agência secreta que está caçando o Dr. Babylon, cientista da organização LEGION que quer dominar o mundo... e seu alvo é uma versão futurista da cidade de Seul, na Coreia do Sul.

A premissa genérica se desenrola bem e ganha profundidade por meio da relação da equipe. A ótima localização de texto em português ajuda a gostar dos personagens. Você pode alternar o controle entre três agentes por vez. Cada um dos doze agentes possui armas únicas e estilos peculiares de agir. Com exceção do trio inicial, os demais são recrutados ao completar missões especiais. Eles podem subir até o nível 20 para evoluir habilidades especiais e para equipar habilidades secundárias.

Essa evolução também é levada para a MAYHEM. Você pode melhorar a estrutura da agência com equipamentos, criar novos veículos, obter armas mais poderosas, enviar agentes reservas para missões e participar de uma série de desafios de enfrentando inimigos da campanha em simulações de combate.

O combate divertido e eficiente combinado com o visual caricato são convidativos, mas não demora para a repetição sobrepor o lado positivo do jogo. Quase todas as missões repetem a mesma estrutura preguiçosa (investigar, identificar o vilão, passar uma sequência de ações em um laboratório secreto...) e o mundo aberto é pequeno, mesmo com a exploração vertical. A cidade de Seul é interessante, mas faltam coisas mundanas nas ruas – no máximo, você encontra alguém dançando Gangnam Style.

Agents of Mayhem é uma experiência boa para partidas descompromissadas. Torço para que uma provável sequência não venha tão rápido e que até lá a Volition consiga investir não apenas em quantidade, mas em qualidade e, principalmente, variedade para não ser apenas mais um mundo aberto cansativo.

FICHA

CONSOLE
PS4

GÊNERO
TIRO EM TERCEIRA PESSOA

PRODUTORA
VOLITION

DISTRIBUIDORA
DEEP SILVER

DUBLAGEM/TEXTO
INGLÊS/PORTUGUÊS

VEREDITO

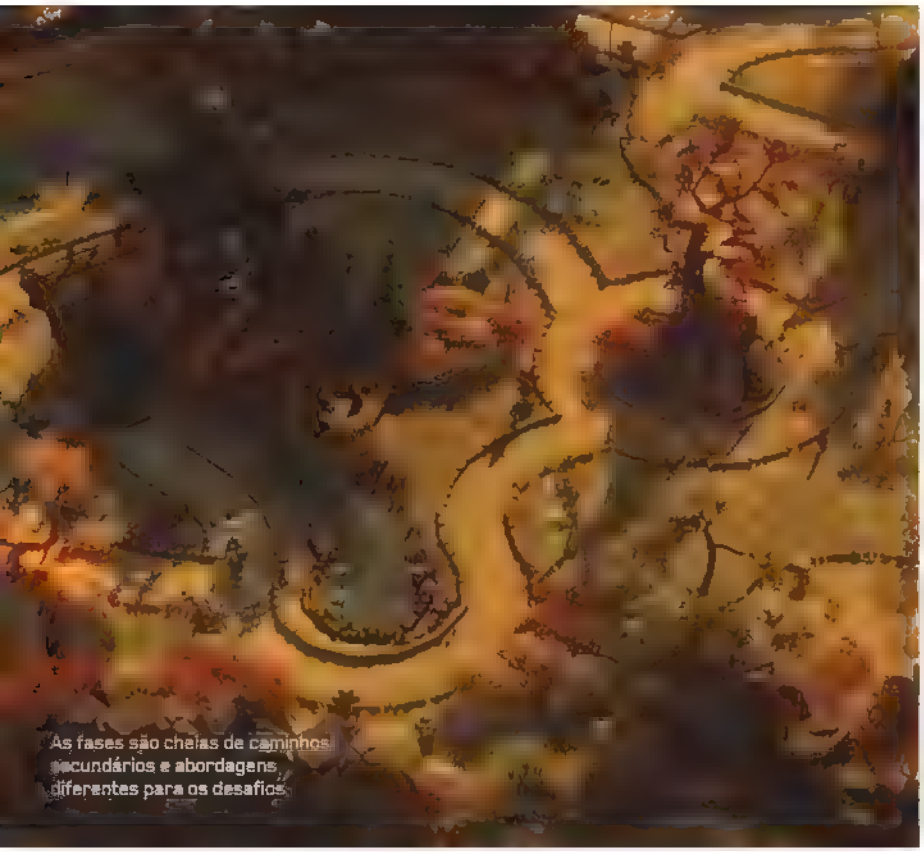
Possui ótimos personagens, excelente jogabilidade e momentos que dão aquele sorriso de canto de boca, mas se afoga na repetição exagerada dentro de um mundo pequeno e sem graça.

NEED FOR SPEED™ PAYBACK

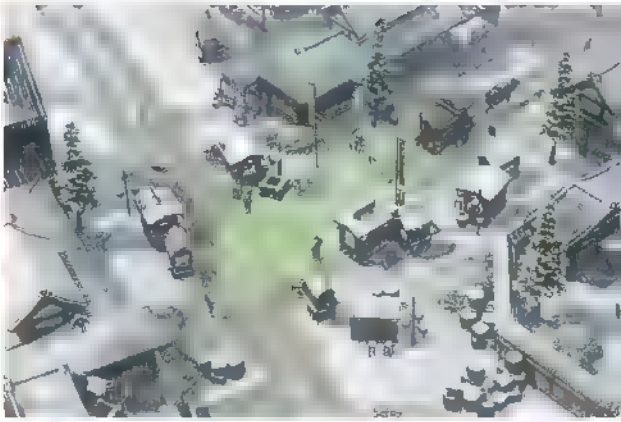
TEEN
ADOLESCENTES
T
ESRB

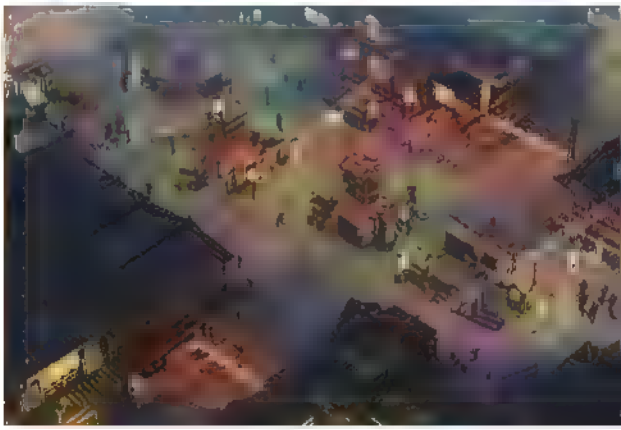
GHOST

EA



As fases são cheias de caminhos secundários e abordagens diferentes para os desafios





COM QUE NINJA EU VOU?

DAVID HOUGHTON

8

SHADOW TACTICS

Dois é muito, três é um massacre

De *Ninja Gaiden* a *Shadow Warrior*, os ninjas costumam ser mostrados nos videogames como guerreiros muito fortes em vez de assassinos furtivos. Não é o caso desse jogo. A experiência furtiva de *Shadow Tactics* não apenas mistura estratégia com acessibilidade, mas também, ao focar em comandos de pequenos esquadrões em vez de cortar todo mundo sozinho, oferece muito mais criatividade na hora de assassinar seus alvos.

Pense nesse jogo como um *XCOM* mais livre e em tempo real que se passa no Japão feudal, em que esconder cadáveres é tão importante quanto criá-los. A visão isométrica de *Shadow Tactics* passa a aparência de um jogo de tabuleiro, mas esses cenários abertos brilham ao quebrarem suas próprias regras. As diferentes habilidades de cada um dos personagens não estão aí só para se completarem, mas para fazer você reimaginar o uso de cada uma delas durante as fases.

Hayato, o assassino tradicional, pode matar e distrair em média distância. O samurai Mugen pode devastar vários inimigos ao mesmo tempo, mas precisa chegar perto para isso. Yuki, a ágil ninja em treinamento, parece fraca no início, contando apenas com armadilhas e com truques para atrair inimigos de longe, mas se torna indispensável quando seu poder de manipulação fica mais claro. Junte a eles um sniper e um mestre dos disfarces e você tem todas as ferramentas para um jogo que se reinventa a todo momento, em que a aparente falta de movimentos guarda uma profundidade enorme quando as habilidades são usadas em conjunto.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO ESTRATÉGIA
PRODUTORA DAEDALIC ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDORA KALYPSO
ÁUDIO/TEXTO INGLÊS

Embora as fases de *Shadow Tactics* sejam enormes, cheias de caminhos alternativos e pouco lineares, cada parte foi criada com muita atenção. O caminho de um acampamento pode estar bloqueado por um único guarda, mas a tocha que ele carrega vai tornar a morte dele visível para outro guarda. Ou seja, seu plano acaba sendo eliminar os dois ao mesmo tempo. A não ser que um terceiro guarda possa ver o segundo cair, porque aí é preciso dar um jeito de imitar a visão deste no momento certo, sem alertar o soldado que patrulha perto dele ou qualquer outra pessoa.

Três personagens, sete segundos, nenhuma testemunha. Todos os corpos (e os ninjas) sumiram. Parece impossível, mas quando você descobre como conseguir, a sensação é ótima.

Essas situações são a essência de *Shadow Tactics*. Desafios aparentemente simples revelam uma enorme sequência de causa e efeito, e situações aparentemente impossíveis podem ser solucionadas com criatividade e precisão. É a forma como *Shadow Tactics* mostra claramente a visão dos inimigos, quando é seguro se movimentar e a eficácia das habilidades, é digna de aplausos. É um jogo complexo, mas honesto, transparente e recompensador.

VEREDITO

Um jogo inteligente e exigente, mas nunca injusto ou confuso. Ele desafia o jogador e ao mesmo tempo também quer que ele seja bem sucedido e se sinta o assassino mais esperto de todos.

ESTEJA PRONTO PARA O JOGO!

STUDIO geek

PlayStation

SAVE YOURSELF

BOTOES

STREET ART

THE MORE YOU PLAY

/studiogeekbr /studiogeek

NOSSAS LOJAS EM SAO PAULO

UM TIRO, UMA MORTE

CHRIS SCHILLING

SUPERHOT VR

Um FPS que obriga você a ir com calma, literalmente

O tempo só passa quando você se mexe. É uma ideia tão simples que dá vontade de se socar por não ter pensado nisso antes, mas na prática *Superhot* é uma variação de uma técnica muito conhecida: o bullet time. O uso revolucionário da câmera-lenta de *Matrix* inspirou muitos jogos, mas nenhum capturou a sensação de desviar de tiros tão bem.

As duas versões são bem diferentes, na verdade. No *Superhot* sem VR, você se move lentamente com o analógico esquerdo, refinando sua mira até alinhá-la perfeitamente e puxar o gatilho. Você basicamente deve matar todos os inimigos em uma série de fases curtas que seguem o padrão de ação que veríamos em um filme do Jason Statham. Os inimigos sem rosto, vermelhos e com textura de vidro, andam por casas, corredores e bares. Um tiro é o bastante para matar, e o mesmo vale para você morrer.

Geralmente existe uma arma no começo da fase, mas é mais divertido quando você tem que pegá-las dos inimigos. Dá para jogar objetos como bolas de sinuca e cinzeiros para os atordoar, o que faz com que larguem a arma que estiverem segurando. Aí é só pegar a arma no meio do ar e usá-la contra o dono. Ou então você pode pegar uma katana, cortar um cara no meio e aí jogá-la por um vidro para atravessar outro coitado. Como você faz tudo isso com a ação rolando bem lentamente, pode não parecer tão legal, mas quando o último inimigo tomba e um replay mostra tudo em velocidade normal, você se sente o John Wick em pessoa.

Em vez de fazer você só parecer o assassino mais estiloso do mundo, a versão VR faz você se sentir de fato o assassino mais estiloso. Em vez de passar por várias salas, você fica praticamente no mesmo lugar e mata pequenos grupos de inimigos antes de ser levado para outra área na mesma cena. Aqui, o tempo realmente avança quando você se move, em vez do seu personagem. Se abaixar para evitar um tiro de 12, para logo depois apontar seu controle esquerdo para dar um soco no inimigo, levantar seu braço direito para pegar aquela 12 e, no mesmo movimento, apertar o gatilho para explodir outro alvo, é como viver a fantasia de estar em um filme de ação. Mas saiba que você vai suar bastante – a versão VR leva o nome do jogo a sério.

Infelizmente, em ambos os casos, a realidade atrapalha a fantasia. O tracking da câmera não é muito consistente e jogar objetos é uma loteria em VR – o que não seria problema se morrer na última parte de uma fase não mandasse o jogador de volta para a primeira. Este é um jogo de tentativa e erro, mas as últimas fases da versão normal levam isso ao extremo, trocando situações criativas por grandes quantidades de inimigos.

Superhot é absurdamente bom. É uma pena que ele não segure todo o gás até o final.

CONSOLE PS4
GÊNERO FPS
PRODUTORA SUPERHOT TEAM
DISTR.BUIDORA SUPERHOT TEAM
ÁUDIO/TEXTO INGLÊS

VEREDITO

A tecnologia nem sempre ajuda no VR e o desafio exagerado perto do fim atrapalha a versão normal. Porem, as duas versões de *Superhot* tem momentos brilhantes valem a pena

FICHA **CONSOLE** PS4 **PRODUTORA** CARDBOARD UTOPIA **DISTRIBUIDORA** SQUARE ENIX

CHILDREN OF ZODIARCS

Pegue um jogo de RPG estratégico como *Final Fantasy Tactics* e misture com *Magic: The Gathering* para entender o que *Children of Zodiarcs* tem a oferecer. Suas batalhas em turnos ocorrem em um cenário 3D com movimentação baseada em grades, apresentando uma narrativa em que sua equipe, um grupo de crianças maltrapilhas, enfrenta de guardas reais a gangues rivais para confrontar a tirania dos ricos lordes que controlam o reino de Lumus.

A vitória não depende apenas das táticas do jogador, já que até os melhores planos podem ser destroçados por uma mão de cartas azarada ou um um arremesso de dados sem sorte. Nesse sistema as cartas determinam quais ações os personagem podem fazer, incluindo ataques (corpo a corpo, a distância ou mágicos), cura e habilidades especiais. Os dados são rolados após cada carta e podem oferecer vários bônus, como dano extra ou movimentos adicionais que podem mudar os rumos da batalha. É um jogo de estratégia intrincado que, combinado com esse elemento de risco e recompensa, aumenta a tensão a cada rodada.

Cada membro do grupo tem seu próprio deck de cartas e dados, que podem ser personalizados e melhorados. A maior parte das missões oferecem um desafio satisfatório, mas os picos de dificuldade ocasionais significam que alguns confrontos são totalmente injustos. É possível batalhar em áreas que você já passou, mas isso dá pouquíssima experiência.

Mesmo com os desafios desequilibrados que apresenta, *Children of Zodiarcs* é um brilhante tributo aos RPGs táticos das antigas, com elementos de tabuleiro que adicionam um gostinho novo ao gênero. **Anne-Marie Coyle**

FICHA **CONSOLE** PS4 **PRODUTORA** COLLWORKS **DISTRIBUIDORA** DOUBLE ELEVEN

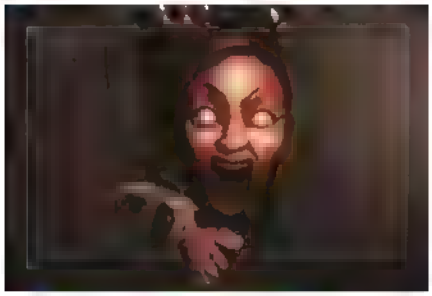
SUPER CLOUDBUILT

Tem medo de alturas? Então não olhe para baixo. Corrida livre com impulsos de jato em superfícies verticais com certeza é um pesadelo para qualquer pessoa com um nível de medo de cair. Mesmo assim *Super Cloudbuilt* mostra que voar é deliciosamente divertido, mesmo para pessoas com vertigem.

Ao acordar nas ruínas de um hospital abandonado, a protagonista Demi não se lembra de nada além das habilidades de correr e atirar em alta velocidade. O curto tutorial no primeiro mundo prende o interesse no passado de Demi, aumentando a vontade de enfrentar os enormes níveis cheios de plataformas que desafiam a gravidade. Depois de terminar cada uma delas, você é recompensado com um pedacinho da história que o incentiva a pular para o próximo nível. Correr pelas paredes com a ajuda do jetpack ou chegar a velocidade terminal enquanto cai é emocionante, dando uma verdadeira sensação do que é voar.

Isso não é exagero. Os controles precisos e a habilidade de controlar a queda fazem dos pulos de uma seção a outra uma verdadeira alegria intuitiva. Sem você perceber seus dedos começarão a usar os controles de forma instintiva. Mas há momentos em que você precisa de foco. Algumas seções punem a falta de atenção sem misericórdia, mas a habilidade de colocar checkpoints a qualquer momento e jogar permite recomeçar uma parte mais difícil no momento que começar a falhar. Mas coloque um no lugar errado e você será recebido por robôs explodindo instantaneamente, mesmo que as suas balas teleguiadas façam o serviço. A corrida livre em *Super Cloudbuilt* é uma maravilha e qualquer um que ame os pássaros deveria testá-lo. **Zoe Delahunty Light**

FICHA CONSOLE PS4 PRODUTORA ROI GAMES DISTRIBUIDORA PQUBE GAMES



WHITE DAY: A LABYRINTH NAMED SCHOOL

Esse remake de um jogo de survival horror coreano clássico coloca o jogador na pele de Hui-min Lee, um novo estudante na Escola Yeondoo, o último local em que foram vistos uma série de estudantes desaparecidos/mortos. Com uma queda por sua colega de classe So-Toung, Lee retorna após a aula para deixar alguns chocolates para ela e assim começa esse conto sobre assombrações e pressão acadêmica.

A mágica de *White Day* reside em seu roteiro complexo. As árvores de diálogo impactam a história e qual final o jogo terá (são vários deles), e as decisões feitas têm consequências significantes. Os quebra-cabeças são inteligentes e ocasionalmente brutais – sendo que alguns eventos com limite de tempo não ajudam.

Os gráficos foram melhorados, mas este título ainda é baseado em um jogo de 2001, então não espere muito do visual. Quanto ao áudio – se os gemidos desolados dos espectros no ato final não fizerem você mutar a TV, você é mais corajoso que eu.

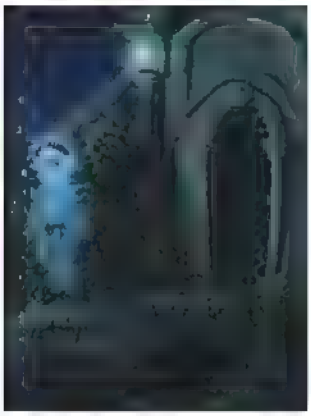
O jogo foi melhorado desde as últimas versões, então as soluções dos quebra-cabeças e encontros com fantasmas podem variar a cada partida. O esquema de controle é um pouco estranho e o olho na parte de cima do HUD alerta para um certo zelador que vive tentando matar o protagonista com seu taco de beisebol, mas é desativado em todas as dificuldades, exceto na Extra Easy. Sim, isso faz o jogo ficar bem mais difícil e certamente vamos julgá-lo se você precisar disso. Que vergonha!

Tirando alguns jump scares baratos, *White Day* continua tão perturbador como sempre, mesmo que ele tenha sido lançado há 16 anos. **Vikki Blake**

PS STORE

CONHEÇA INDIES, JOGOS DE PS VR, DLCS E OUTROS LANÇAMENTOS DA LOJA VIRTUAL DO PLAYSTATION

Mesmo com o gráfico e mecânicas retrô, *Thimbleweed Park* é um jogo muito atual – basta conferir os temas abordados e as piadas



A arte em pixels leva os jogadores nesta gicos de volta aos anos 90

Thimbleweed Park

Um cadáver é o menor dos problemas

Quando Ron Gilbert e Gary Winnick (os criadores de *Monkey Island* e *Maniac Mansion*) se unem para fazer um jogo de aponte e clique nos moldes dos clássicos da LucasArts, pode ter certeza que é dos bons.

Thimbleweed Park conta a histór a de cinco pessoas che as de segredos em uma c dade pequena ogo após um m sterioso assass nato Sao eles os agentes Ray e Reyes, o palhaço Ransome, a produtora de jogos Delores e o fantasma Frank n Mesmo que e es nao tenham relaçao uns com os outros, seus caminhos se cruzam e e es precisam traba har em equipe para descobrir os m stérios de Th mb eweed Isso resu ta em um jogo focado em exp oraçao ivre, com en gmas baseados em nteraçoes com palavras chave e, é claro, piadas e referências já que o jogo é nspirado em séries como *Arquivo X* e *Twin Peaks*

Com uma excelente atuaçao de voz e bons graficos pixelados *Thimbleweed Park* traz a aura dos anos dourados do gênero

APOSTAS CRIATIVAS

MAGES OF MYSTRALIA

Cr e seus próprios fe tiços como p ataformas de gelo ou rajadas qu'ntup as de fogo, para enfrentar os perigos e enigmas de ma s de uma dezena de distr tos do re no nessa aventura com tr lha sonora de Shota Nakama (*FF XV*)

MASQUERADA: SONGS AND SHADOWS

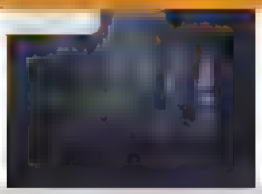
RPG tát co com combate em tempo rea e histór a dublada por nomes como Matthew Mercer (Leon Kennedy em *Resident Evil 4*) e Jenn fer Hale (Naom Hunter em *MGS*)

DINO FRONTIER

Cr e e gerenc e um assentamento em uma versão do Ve ho Oeste em que os dinossauros são tanto um r sco quanto recursos va osos para domest car. Exclusivo para rea idade v rtua o controle é feito com v são aérea do cenár o

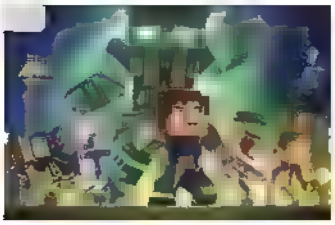
IT'S SPRING AGAIN

Este jogo educativo é ind cado para crianças à partir de dois anos e usa mecân cas d ferentes para ensinar as estações do ano enquanto ajuda a desenvolver o pensamento lógico e associat vo Ótimo para jogar com os f lhos



SOUL DIMENSION
Um jogo de aventura com enigmas, exploração e luta em episódios que contam a história de Frank, um pai em busca da filha no mundo dos sonhos enquanto enfrenta seus medos.

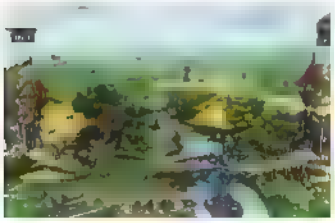
SUPER COMBOMAN: SMASH EDITION
Com um estilo cartunesco, este jogo de luta com progressão lateral mistura muita comédia com melhorias que ajudam a criar combos maiores



MINECRAFT STORY MODE SEASON TWO – EPISODE 2: GIANT CONSEQUENCE
Continuando a segunda temporada, Jesse e seus amigos descobriram um inimigo que pode destruir Beacontown e se aventuram em terras geladas e desconhecidas

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II
Nesse RPG de ação com visão isométrica, escolha entre três classes para salvar a cidade de Borgova dos monstros que a invadiram, seja na companhia de um fantasma ou de três amigos

SUDDEN STRIKE 4
Simulador de estratégia de guerra que coloca o jogador para enfrentar 20 missões em três campanhas da Segunda Guerra Mundial no controle dos exércitos aliados, soviéticos e alemães com nove comandantes e suas respectivas habilidades

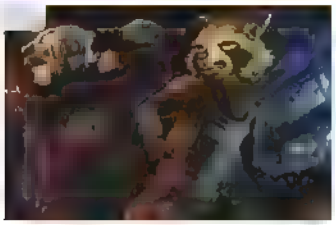


CASTLESTORM. VIRTUAL REALITY
Misturando tower defense e estratégia em tempo real, essa versão de *CastleStorm* para realidade virtual funciona de forma semelhante ao jogo original, em que você envia tropas para enfrentar o castelo adversário

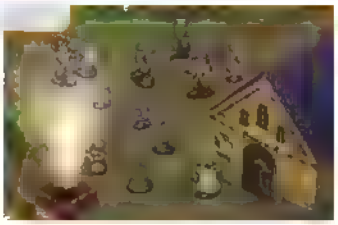
THE BARD'S TALE: REMASTERED AND RESNARKLED
Convoque aliados usando sua música e enfrente 50 tipos de inimigos em um RPG com mundo vasto para explorar e cheio de personagens. A loucura inclui uma disputa de dança com um zumbi

BLACKHOLE: COMPLETE EDITION
Este difícil jogo de plataforma baseado em quebra-cabeças coloca o jogador na pele de um astronauta perdido em um planeta desconhecido que deve achar uma forma de consertar a nave e salvar o resto da tripulação

Inspirado por jogos como *Metal Slug* e *Crash Bandicoot*, *Ghost's Hunt* é um jogo de tiro e plataforma com visão de cima que conta a história de um jovem alienígena que deseja se tornar um caçador de recompensas. Durante a aventura é preciso enfrentar criaturas mutantes, tribos e fenômenos naturais enquanto procura novas armas e equipamentos, além de melhorar seu personagem e o drone de combate que o acompanha. É um jogo que exige muita agilidade nas seções de plataforma e um dedo veloz no gatilho para enfrentar os inimigos



GUARDIANS OF THE GALAXY EPISODE 3. MORE THAN A FEELING
O terceiro episódio dessa série da Telltale resolve alguns dos mistérios construídos nos capítulos anteriores e traz uma grande decisão nos momentos finais do episódio

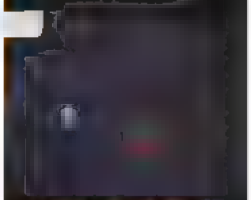


BREATH OF FIRE III
RPG clássico da Capcom, lançado originalmente no PlayStation em 1997, conta a história de uma raça que pode se tranformar em poderosos dragões. Com uma bonita arte em gráfico 3D e boa atuação de voz, esse é um clássico cult que chega ao PS Vita

SINE MORA EX
Com trilha sonora composta por Akira Yamaoka (*Silent Hill* e *Let it Die*), essa remasterização do jogo de nave do Vita com progressão lateral no estilo bullet hell traz novos níveis de desafio, renderização melhorada e modo co-op para dois jogadores

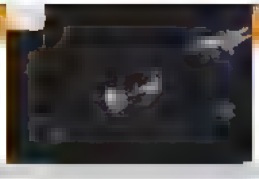
CANÇÃO PARA A ESCURIDÃO
A expansão gratuita de *Dead by Daylight* traz a Velha Cabana na Floresta como novo mapa, o sobrevivente David King e uma nova assassina, a Caçadora, com três outras perks e a habilidade de lançar machadinhas

THE CRIMSON COURT
A primeira expansão para *Darkest Dungeon* traz um novo herói, uma masmorra, mais variação de inimigos, cinco chefes difíceis que exigem novas táticas e mais 10 novos prédios para melhorar a cidade



THE GLORIOUS REGIME
Essa expansão do recém-lançado *The Escapists 2* traz um complexo penitenciário no meio da selva com diversos elementos que fazem referência ao Grande Irmão do livro de George Orwell, *1984*

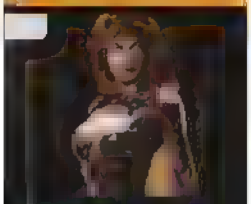
PS STORE



DEFENDERS OF EKRON
Jogo de tiro e aventura com visão de cima que permite controlar um mecha em campos de batalha com exploração e lutar contra inimigos que vem de todas as direções e exigem bons reflexos.

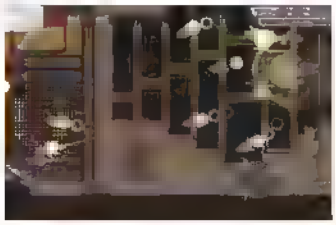
JAK AND DEXTER: THE PRECURSOR LEGACY O primeiro jogo da série da Naughty Dog, lançado originalmente em 2001 no PS2, chega ao PS4 com uma jogabilidade de plataforma bem variada

3D MINIGOLF Até quatro jogadores podem disputar partidas em 54 buracos distribuídos por 3 cenários diferentes no multiplayer local ou testar as habilidades em dois modos de desafio para um jogador



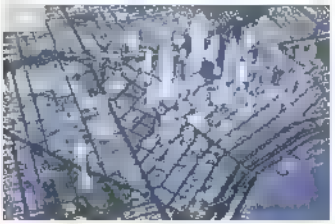
ESTELAR
Exilada do planeta Tamaran e ex-integrante dos Teen Titans, Estelar chega ao *Injustice 2* com Disparos Estelares que permitem distanciar os inimigos no controle de espaço da luta e estender seus combos.

DOCKS AND ROLL
A expansão para *Flatout 4* adiciona duas pistas (Armazém Moderno e Docas Novas), uma arena (Pilares de Concreto), dois carros (Autobat Clássico e Wildhorse Estelar) com sete novos decalques para eles e duas manobras especiais, a Escapada da Cripta e o Saco de Pancada. Garantia de ainda mais explosões.



BLEED
Jogo de tiro com progressão lateral, *Bleed* traz uma protagonista com um grande sonho: se tornar a maior herói na dos videogames. Usando vários tipos de armas e seu poder de diminuir a velocidade do tempo você enfrenta telas cheias de inimigos.

NIGHT TRAP: 25TH ANNIVERSARY EDITION
Seu objetivo neste jogo de FMV lançado originalmente em 1992 é proteger um grupo de cinco garotas de um ataque de vampiros usando as câmeras e armadilhas espalhadas pela casa. Um relançamento no mínimo curioso



CITIES: SKYLINES - PLAYSTATION 4 EDITION
Esse simulador de gerenciamento de cidades é o mais completo e realista do mercado atualmente, permitindo que você crie megalópoles e tente evitar os problemas de uma cidade populosa, de esgoto a transportes

Baseado na famosa série de filmes de terror *Atividade Paranormal*, *The Last Soul* é uma experiência em realidade virtual que coloca o jogador em uma casa mal assombrada equipado apenas com uma lanterna. Por contar com um sistema aleatório de assombrações, é preciso estar sempre pronto para fugir ou se esconder das ameaças. O cenário é totalmente aberto desde o começo, permitindo explorar a casa como quiser. Não há nenhum tipo de HUD ou informação na tela, o que aumenta ainda mais a imersão e evita distrações durante o jogo

MEGA MAN LEGACY COLLECTION 2
Continuando a remasterização dos jogos do super-herói robótico da Capcom, a *Legacy Collection 2* traz *Mega Man 7*, *8*, *9* e *10* para o PS4, incluindo modos adicionais personagens e fases extras

BATMAN: THE ENEMY WITHIN EPISODE 1: THE ENIGMA
A segunda temporada do *Batman* da Telltale traz o Charada para Gotham City e continua a permitir que você decida o caminho que Bruce Wayne ou Batman percorrerá, além da forma como o Coringa será moldado.

TOKYO 42
Jogo de tiro com visão isométrica com um visual micro criado à mão permite que o jogador enfrente sua campanha contra facções e corporações ou vários modos multiplayer, tudo com tiroteios precisos e física de disparos.

OS MAIS VENDIDOS

Conheça os campeões de vendas das lojas brasileiras

Baseado no painel de varejo da GfK, empresa que monitora mensalmente as vendas nos principais varejistas do Brasil. - www.gfk.com/br

PS4

	TITULO	STATUS
1	Crash Bandicoot N' Sane Trilogy	--(2)
2	Street Fighter V	--(2)
3	Grand Theft Auto V	↑3(8)
4	FIFA 17	↑1(10)
5	The Last of Us: Remasterizado	(★)
6	Uncharted 4: A Thief's End	(★)
7	Ghost Recon: Wildlands	↓4(4)
8	Mortal Kombat XL	↓4(2)
9	Horizon: Zero Dawn	↓2(6)
10	Uncharted: The Nathan Drake Collect.	(★)

PS3

	TITULO	STATUS
1	Grand Theft Auto V	↑1(29)
2	Pro Evolution Soccer 2017	↑3(10)
3	FIFA 17	↓2(10)
4	Dragon Age: Inquisition	(★)
5	Call of Duty: Black Ops III	↓1(19)
6	Mortal Kombat vs DC Universe	↑4(2)
7	FIFA 16	↓4(3)
8	Mortal Kombat Ed. Completa	--(2)
9	Skate 3	(★)
10	Plants vs Zombies: Garden Warfare	(★)

LEGENDA
↓ Posições que caiu ↑ Posições que subiu (X) Frequência na lista, em edições -- Manteve a posição (★) Estreia ou retorno à lista

Se o seu negócio
não está na internet,
está no passado.
Domínio grátis
no primeiro ano
Recursos ilimitados
25 caixas de e-mail
de 10 GB cada
Hospedagem de sites
a partir de R$ 17,90 por mês
locaweb.com.br
locaweb

Martin Walker está longe de ser o tipo de herói habitual de jogos de ação

FICHA

DISTRIBUIDORA
2K GAMES
PRODUTORA
YAGER PRODUCTIONS
LANÇAMENTO 2012
CONSOLE PS3

TEMPESTADE DE AREIA

Reviva uma viagem perturbadora e intrigante em uma missão trágica de sangue e areia em um jogo de tiro que surpreende com elementos de narrativa e cenas fortes

Spec Ops: The Line

Jogos de tiro podem ser muitas coisas, mas é raro associar "assustador" ao gênero. Entretanto, *Spec Ops: The Line* é exatamente isso: insano, cruel, tenso e assustador. Sua trama acontece na cidade de Dubai, com seus arranha-céus imponentes, só que em uma fictícia situação pós-catástrofe em que a cidade foi destruída por uma série de tempestades de areia. Os habitantes mais ricos escaparam antes, deixando os menos abastados entregues à própria sorte. Em poucos meses, um dos mais belos e ricos pontos turísticos do mundo se tornou uma cidade fantasma, palco da missão do capitão Walker e dos soldados Adams e Lugo. Eles foram enviados para confirmar a existência de sobreviventes e retornar à base, quando coisas estranhas aconteceram e resultaram na perseguição do coronel John Konrad, comandante da divisão Damned 33rd do exército norte-americano, um desertor que levou seu batalhão para ficar na cidade e ajudar os que foram deixados para morrer.

Como muitos outros jogos de tiro, *Spec Ops: The Line* tem um começo empolgante que faz o jogador se sentir confortável em trocar tiros com inimigos, embalado por uma trilha sonora impactante. A experiência de jogo, porém, é um tanto linear e simplória, repetindo mecânicas e clichês de dezenas de jogos do gênero que vieram antes dele. É possível mandar a equipe flanquear ou se posicionar para atacar, se esconder atrás de muros e objetos em abordagens minimamente táticas, criar cortinas de fumaça e usar a ventania com areia para se esconder.

Com esse cenário, os roteiristas Walt Williams e Richard Pearsey entregam uma trama forte baseada no romance *O Coração das Trevas*, de Joseph Conrad. O "Line" do título corresponde a linha tênue que separa a sanidade da insanidade. A ação conduz o jogador sem que ele perceba que está sendo empurrado para algo perturbador ao fazer escolhas que até parecem nobres devido a sua condição de "herói" na situação e contexto da missão.

Aos poucos, aquele começo heroico vai se degradando até o fim da jornada, onde as telas de loading que antes davam dicas passam a questionar o jogador e as suas ações com mensagens como: "Você acha que matar pessoas é divertido?". Até as artes na tela de loading mostram um soldado triste e derrotado. O primeiro grande impacto acontece quando são encontrados agentes da CIA que foram torturados e mortos por soldados da Damned 33rd, que também lutam contra um grupo dissidente. A cidade virou campo de uma guerra civil marcado pela morte de inocentes. Walker ignora suas ordens e se envolve no conflito mas não possui todas as informações para saber o que realmente está acontecendo.

O JOGO MOSTRA OS ESPECTROS DA MENTE HUMANA DIANTE DA GUERRA

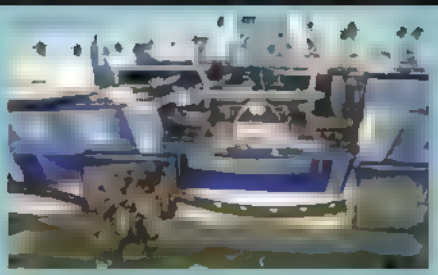
POEIRA AO VENTO

Obviamente, tudo começa a dar mais errado do que parece e só vai piorando com a trilha de destruição deixada pela ação equivocada de Walker. Seu entendimento da realidade fica distorcido a medida que se aproxima do seu alvo. Momentos de tiroteio, ferimentos e o calor escaldante afetam o comportamento do capitão. A carnificina é intencionalmente pesada e explícita para gerar um desapego emocional, afinal é uma guerra. E quando finalmente chega a conclusão da história digamos que nenhum dos quatro finais possíveis faz o jogador se sentir como no início, mas levam a uma sensação catártica.

Você consegue lembrar o que aconteceu em *CoD: Modern Warfare 3*? Talvez não, mas independente do tempo *Spec Ops: The Line* sempre nos faz lembrar de seus momentos chocantes e entrega uma experiência narrativa espetacular.

VOCÊ PRECISA SABER

Tudo começa como um jogo de ação divertido, mas ao longo da missão o protagonista começa a surtar



Usar cobertura e dar ordens para seus aliados são comandos que funcionam relativamente bem

Situações extremas, escolhas tensas e momentos chocantes marcam as nossas memórias

CHEGOU AGORA? CONHEÇA 25 JOGOS INDISPENSÁVEIS

HALL DA FAMA DO PS VITA

1 PERSONA 4 GOLDEN

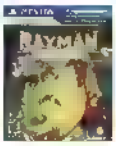
Um dos mais influentes RPG do Vita e dos videogames em geral. Personagens fortes e um volume enorme de conteúdo dividem o jogo entre uma rotina escolar diária, com paixões e amizades, e a "vida noturna", com exploração de calabouços, recrutamento de criaturas míticas e combates contra chefões perturbadores. Tudo isso embrulhado em uma trama marcante e uma trilha sonora de primeira. Se quiser aproveitar mais desse Universo, divirta-se também com o rítmico *Persona 4: Dancing All Night* no portátil.

GRAVITY RUSH

Jogo de ação diferenciado, com elementos de RPG e uma ótima sensação de liberdade ao manipular a gravidade para andar pelas paredes e voar nos cenários. A protagonista Kat é super carismática e a arte do jogo é linda. Foi remasterizado para PS4.

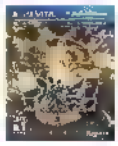
DRAGON'S CROWN

Jogos da Vanillaware sempre entregam um belo visual e jogabilidade eficiente, combinação que torna *Dragon's Crown* um beat 'em up medieval impecável, com pitadas de RPG. Campanha, vários personagens e excelente multiplayer acompanham



RAYMAN LEGENDS

Rayman vive a mais incrível de suas aventuras por um mundo desenhado à mão e repleto de ambientes marcantes. Há centenas de desafios instigantes em mais de 10 horas de jogo. É uma obra-prima entre as aventuras de plataforma 2D.



MURAMASA REBIRTH

É o RPG de ação em progressão lateral com os cenários mais lindos. A trama intercala a jornada do ninja Kisuke e da jovem Momohime (possuída por um espírito vingativo) em busca das 108 lâminas no Japão feudal. O combate é simples e divertido.

KILLZONE MERCENARY

É notável como esse FPS continua extremamente divertido e não deve nada para grandes títulos do gênero nos consoles. Tecnicamente é um jogo impressionante e bastante refinado, com uma campanha intensa e um multiplayer viciante.

ZERO ESCAPE: V. L. REWARD

Franquia de visual novels que surpreende com histórias insanas. *Virtue's Last Reward* oferece uma série de enigmas inteligentes, trama envolvente e escolhas e possibilidades que instigam a exploração e que levam a vários finais.

HOTLINE MIAMI

Jogo de ação com visão aérea, frenético e cheio de estilo. *Hotline Miami* mescla uma série de elementos de jogos antigos com doses de humor e violência que transformam o tiroteio em quebra-cabeças. A dificuldade é viciante e as partidas são rápidas.

GUACAMELEE!

Um dos melhores metroidvanias já criados, o jogo da DrinkBox traz um estilo artístico criativo, muitos desafios e um mundo fantástico baseado na cultura mexicana. É um jogo repleto de humor com uma das melhores localizações em português.

SHOVEL KNIGHT

Além de homenagear clássicos de plataforma da era 8-bit, *Shovel Knight* é um exemplo perfeito da união entre estilo retrô com jogabilidade refinada com uma trilha sonora emblemática. De quebra, o espartano Kratos participa como chefão secreto.

YS: MEMORIES OF CELCETA

Um dos melhores RPGs de ação do Vita. *Celceta* é do tipo de jogo repleto de conteúdo que dá gosto ficar horas fazendo coisas, explorando cada canto do mundo, cumprindo sidequests e alcançando o potencial máximo de cada personagem.

VELOCITY 2X

Criativo, vibrante e dominado por uma trilha sonora enérgica, o jogo intercala momentos de shoot 'em up de naninha e plataforma com ação lateral. São mais de 50 fases e dificuldade crescente que instigam a buscar sempre o melhor desempenho.

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

Episódio com a maior quantidade de colecionáveis e desafios da série, é o expoente do potencial técnico do Vita. O jogo mostra uma das primeiras grandes aventuras de Nathan Drake e de seu amigo e mentor Sully na constante busca por riquezas.

SOUL SACRIFICE DELTA

A versão definitiva e com conteúdo extra do RPG de ação *Soul Sacrifice*. O jogador é um escravo que se envolve nas batalhas entre feiticeiros e bestas demoníacas. Com boa jogabilidade e legendas pt-br, é o melhor jogo estilo *Monster Hunter* do portátil.

DANGANRONPA: T. H. HAVOC

Trigger Happy Havoc parece mais uma visual novel colegial, mas é um tenso jogo de sobrevivência e de investigação. Quinze estudantes são trancados em uma escola e apenas um vai sair. Cabe a você investigar uma série de assassinatos e escapar.

16

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED

A franquia que elevou o RPG tático a níveis insanos injeta ainda mais potencial no quarto episódio. Um universo riquíssimo com personagens divertidos, enredo mirabolante e subversivo, alimentado por dezenas de mecânicas. Esse é um jogo único.

17

ROGUE LEGACY

Um rogue like com jogabilidade bastante apurada e abarrotado de desafios tensos. A cada morte, o jogador assume o controle de um descendente do herói caído. Cada novo guerreiro conta com habilidades herdadas junto a características novas.

18

TEARAWAY

Dos mesmos criadores de *LittleBigPlanet*, *Tearaway* é uma aventura por um mundo colorido feito de papel, recortes e dobraduras, com mecânicas que fazem bom uso dos recursos do portátil, como a área de toque traseira.

19

LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY

O melhor episódio da franquia. Esse jogo lembra a lógica de *Tetris* e adiciona novas mecânicas de blocos e ritmo. Possui um sistema de experiência diferenciado e modos solo e versus. A trilha sonora conta com 34 músicas eletrônicas licenciadas.

20

STEINS;GATE

Visual novel obrigatória por sua arte magnífica e pela narrativa cativante, permeada de personagens complexos. Temas delicados dão profundidade ao enredo, o que torna certas escolhas muito difíceis e valorizam a experiência.

21

BLAZBLUE: C.P. EXTEND

O trabalho da Arc System aqui é impressionante. O jogo tem o mesmo conteúdo da versão de console, visual fantástico e animações caprichadas, além da jogabilidade fluida. Peca pelos loadings e por não ser cross-play, mas é um jogo de luta espetacular.

22

PIXELJUNK SHOOTER ULTIMATE

Fusão de dois jogos de nave da série em uma só campanha, com cores mais vibrantes, telas menos poluídas e várias adições. Seu diferencial é permitir exploração livre pelos cenários para usar as ferramentas da nave para salvar pessoas.

23

FREEDOM WARS

RPG de ação de combate contra monstros gigantes em arenas, *Freedom Wars* possui mecânicas de batalha refinadas e ótimo visual. Também entrega um pacote diversificado de criaturas e de armas, além de muita variedade nas formas de usá-las.

24

LITTLEBIGPLANET VITA

A versão portátil das aventuras de Sackboy tem conteúdo próprio e agrega recursos dos dois jogos de PS3. Além de explorar tudo o que o jogo oferece, há ferramentas para criar e distribuir fases, além de aproveitar as criações da comunidade.

25

ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION

Um importante episódio da série nasceu no portátil e testou uma nova ideia com formas de agir nos cenários de acordo com o disfarce usado, com a protagonista assumindo os papéis de assassina, dama e escrava.

SUGESTÕES DA REDAÇÃO

A equipe da **PRO-BR** indica outros jogos imperdíveis do Vita

ESCOLHA#1

COUNTERSPY

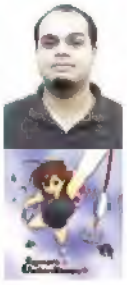
Combinando furtividade, tiroteio em terceira pessoa e progressão 2D em cenários gerados aleatoriamente, *CounterSpy* é um daqueles jogos viciantes. Baseado em filmes e livros de espionagem sobre a Guerra Fria, mas com uma visão leve e bem humorada, o protagonista é um agente secreto que se infiltra em bases militares russas e norte-americanas para impedir que as duas nações usem suas armas nucleares. Quanto mais furtivo você for, menor é o risco de um ataque nuclear. Paulo Ferreira

ESCOLHA#2

FORÇA JAPONESA

Assim como foi com o PSP, o Vita sobrevive com suporte de jogos japoneses, com muitos RPGs e dungeon crawlers de orçamento mais humilde. O estúdio que mais se destaca nisso é o lendário Nihon Falcom. Jogos como *Trails of Cold Steel 1* e *2*, (e os *Trails in the Sky* de PSP, também disponíveis no Vita), *Tokyo Xanadu* e a série *Ys* criam seus mundos de forma excelente e possuem trilhas sonoras fantásticas. Ao finalizar o obrigatório *Persona 4 Golden*, não deixe visitar esses jogos maravilhosos que não recebem a atenção que deviam. Douglas Pereira

ESCOLHA#3



BONS E DIFERENTES

Muitos jogos bons e diferenciados somem sob a sombra de outros populares mais comuns, por isso recomendo a saga *Hyperdimension* (tanto a *Noir* quanto *Neptunia*). São RPGs com sistemas diversificados que usam videogames antigos como personagens, fazem paródias com celebridades dos games e debocham da "guerra dos consoles". Outros dois bem interessantes são *Yomawari: Night Alone* (survival horror com visual bonitinho e tema macabro) e *Sayonara UmiharaKawase+* (jogo de plataforma com desafios de ambiente tensos e divertidos). Gilsomar Livramento

ESCOLHA#4

DECEPTION IV

Tem dias que você só precisa chegar em casa, ligar seu Vita e relaxar torturando pessoas. Não estou falando de fazer comentários chatos em redes sociais, mas de posicionar armadilhas de chão, parede e teto nos cômodos de um castelo para punir invasores. Além da tática para pensar em bons combos de armadilhas, é preciso ser ágil fora dos menus e atrair os inimigos até as zonas de perigo. *Blood Ties* é a versão normal, enquanto *The Nightmare Princess* é a versão expandida mais indicada. Humberto Martinez

PlayShop

assistência
técnica

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5039 | publicidade@europanet.com.br

invizimals™
PARA COLECIONAR E JOGAR
CARTAS COLECIONÁVEIS
COM REALIDADE AUMENTADA
DESAFIOS OCULTOS
VOCÊ PODE COLECIONAR
E DESAFIAR
SEUS AMIGOS
BAIXANDO O APP VOCÊ
DESCOBRIRÁ TODO O
PODER DOS INVIZIMALS!
MAIS DETALHES EM:
WWW.INVIZIMALS.COM.BR
NAS
BANCAS
Official
Licensed
Product
Invizimals™ ©2009-2013 Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Novarama Technology S.L. "Invizimals" is a trademark
or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
All rights reserved.
PANINI
www.panini.com.br

LEGO
NINJAGO
O FILME
VIDEOGAME
EDIÇÃO LIMITADA BRASIL
INCLUI DVD LEGO
O DIA DA DESPEDIDA
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS
PS4
XBOX ONE
/WBGamesBR
@WBGamesBR
/WBGamesBrasil
L
LEGO NINJAGO O FILME VIDEOGAME software © 2017 TT Games Ltd. Desenvolvido por TT Games sob licença do LEGO Group. LEGO, o logotipo LEGO, as configurações do Bloco e do Encaixe e as Minifiguras são marcas comerciais do LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. Todas as demais marcas comerciais e direitos autorais são propriedades de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados. WBIE, ™ e © WBEI. Todos os direitos reservados. (s17)
games